TUROK 2, UN DINOSAURIO HAMBRIENTO

795 Ptas.
PORTUGAL 900 ESC (CONT)

Game Over.....

Año 2 • Número 14



REGALO EN EL CD-ROM
RACE MANIA JUEGO COMPLETO
Y LAS MEJORES DEMOS

EN LAS GARRAS DE TUROK 2

PRIMER CONTACTO

- Extreme G2
- Blackstone Chronicles
- Excesive Speed
- Caesar 3
- Shattered Reality
- Worms Armageddon

JUEZ Y JURADO

- Half Life
- Gangsters
- F-16 / MIG 24
- Megaman X4
- Global Domination
- Carmageddon 2
- Rainbow Six
- Newman Haas
- Grand Prix Legends
- Street Fighter Alpha 2
- Black Dahlia

ZONAS
Un tablero en Internet

AUTOPSIA
Final Fantasy VII



REPORTAJE ESPECIAL
VIDEOJUEGOS CON FUTURO

GRATIS SUPLEMENTO GAME DEVELOPER

CURSO DIV GAMES STUDIO: RESOLUCIÓN DE TIPOS DE JUEGOS • 3DMANÍA: SIMULACIÓN DE FLUIDOS • DIRECTX: CLIPPERS Y PALETAS • TALLER 2D: CURSO DE ANIMACIÓN • CÓDIGO COMPLETO: WOLFENSTEIN 3D



En Prensa Técnica hemos dado con la FORMULA
inf.+ ocz.+ lin. + NT + jueg.+inb. + hard.+soft. + 2odrom
264 = +PC!
+PC
videojuegos
multimedia
hardware
seguridad y virus
linux
ocio
* Más de 250.000 lectores nos avalan cada mes
¡Basta de llamadas! Con lo mejor(*) de nosotros hemos hecho
La revista que lo reúne TODO para TODOS
+PC
Infografía y 3D
Programación
Internet
Videojuegos
Linux
Electrónica
Windows NT
Fotografía digital





Encontrarás todo lo que estabas buscando en más de 260 páginas de actualidad, reportajes, análisis, comparativas, opiniones, novedades del mercado y avances de todos los próximos lanzamientos.

MÁS CONTENIDO
- Más información
- Más formación
- Más entretenimiento

DOBLE CD-ROM
- Curso de Office interactivo
- Demo de DIV GAMES STUDIO
- RED HAT LINUX

La polémica del estandar MP3. Música gratis en Internet. Lista de todos los WEBS prohibidos



MPMAN
El walkman para el sistema de audio MP3

COMERCIO ELECTRÓNICO
Nos anticipamos al Euro y al 2000

ADEMÁS
+ INTERNET
Iddeo, el servidor de Retevisión
BlueTooth, redes Lan sin cables
+ OCIO
Juegos en red, busca tu adversario
Historia del videojuego en España
+ DISEÑO
Desfiguramos la cara de Bill Gates
Photoshop 5 vs. Painter 5
+ SOFTWARE
Office 97 en fichas prácticas
Todos los lenguajes de Internet
+ LINUX
Comparativa de distribuciones
Eurielec, Linux en castellano
+ HARDWARE
Pantallas planas Lcd
Palm Tops

260 páginas

Los accesorios y el software para hacer de tu PC una supermáquina

MMX2

Diez razones por las que debes migrar

Los mejores DVDs del mercado
Micrófonos, Webcams y accesorios multimedia
Joysticks, volantes, joysticks, pads, etc.
Periféricos USB, discos duros Microdrive

DISEÑO
- Photoshop Vs Painter
- Creación de caricaturas
- Ayer y hoy de las 3D

INTERNET
- Iddeo
- Comercio electrónico
- Utilidades gratis para tu PC

REPORTAJES
- Los procesadores que vienen
- DVD's, monitores, impresoras
- Nuevas tecnologías

SOFTWARE
- Sistemas operativos
- Suites de ofimática
- Herramientas de programación e infografía

DOSSIERS
- Nuevos procesadores
- Periféricos USB
- Telefonía móvil

ACCESORIOS
- Joysticks, pads, volantes
- Webcams
- Micrófonos



Edita PRENSA TÉCNICA
Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2.
28037 Madrid
Tf: (91) 3.04.06.22
Fax: (91) 3.04.17.97

No te pierdas el número 1 de +PC

A la venta el **15 de Noviembre** sólo por 995 ptas.

editorial

Año 2 • Número 14



Prens@ Técnic@

Director: Mario Luis
mluis@prensatecnica.com

Coordinador Técnico: Rafael Mª Claudín
gover@prensatecnica.com

Redacción: Ignacio Pulido

Colaboradores: Juan de Miguel, Víctor Segura, Antonio Marchal, Jesús de Santos, Juan Suárez, Carlos Glez. Morcillo, Jesús Fdez Torres

Edición: Julio Crespo, Eva María Villanueva, Daniel Izeddin

Dirección de Arte: Francisco Calero

Jefa Dpto. Maquetación: Carmen Cañas

Maquetación: Manuel J. Montes, Marga Vaquero, Silvia M. Villanueva, Maika Martínez, Jose A. Gil, Fabiola G. Paufil

Portada: Francisco Calero, Carlos Sánchez

Publicidad: Marisa Fernández, Sonia Glez.-Villamil, Susana Gómez
marisa@prensatecnica.com
sonia@prensatecnica.com
susana@prensatecnica.com

Supervisión CD-Rom: Jesús Fernández Torres

Servicio Técnico CD-Rom: David Amaro
Horario de atención: tardes 4 - 6 h
E-mail: stecnico@prensatecnica.com

Secretaría de Redacción: Eva Cascante

Departamento de Suscripciones:
Sandra Fernández
suscripciones@prensatecnica.com

Departamento de Administración:
José Antonio Rivas, Mario Salinas

Departamento Comercial: Marcelino Ormeño

Redacción, Publicidad y Administración

c/ Alfonso Gómez 42, Nave 1.1.2
Madrid 28037 España
Tfno: (91) 304. 06. 22
Fax: (91) 304. 17. 97
Si llama desde fuera de España marcar (+34)
E-mail: epa@prensatecnica.com
http://www.prensatenica.com
Horario de atención al público:
de 9 AM a 7 PM ininterrumpidamente

Edita: Prensa Técnica

Director General: Mario Luis
Director Editorial: Eduardo Toribio
Director de Producción: Jorge Rodríguez
Director Financiero: Felipe Hernández
Directora Publicidad: Marisa Fernández
Director Comercial: Esteban Martínez

Fotomecánica: M y F
Impresión: I. G. Pantone
Duplicación del CD-Rom: M.P.O., Servicios Ibéricos, Grupo Cóndor
Distribución: SGEL. Avda Valdelaparra, 29 Alcobendas Madrid

Depósito legal: M-34090-1997
ISSN: 1138-2597

AÑO 2 • NUMERO 14

PRINTED IN SPAIN

Las últimas semanas de la cuaresma lúdica se traducen en un enorme aluvión de títulos destinados a responder al furor consumista que nos envuelve a todos en las fechas navideñas. Así, como cada año en esta época, el mundo del software de entretenimiento se convulsiona de manera sobrecogedora para ofrecernos la multitud de títulos que nos hacen, por qué no decirlo, felices a todos los "jugones" de pro. Esta fiebre, que siempre es más o menos beneficiosa para el mercado, tiene sus pros y sus contras. Por una parte, debilita la presencia lúdica de algunos meses del resto del año, en los que la escasez no se reduce al agua. Además, entre las grandes apariciones hay un buen número de títulos secundarios que nos intentan colar, y nos cuelan, confiando en nuestro despiste y nuestros generosos bolsillos.

Por otro lado, sin embargo, nadie desconoce que la abundancia genera competencia, y la competencia calidad. Así, las compañías reservan algunos de sus más importantes lanzamientos para estas fechas, de modo y manera que, al final, no sabemos, como compradores, con qué hacernos y con qué no. Pero siempre es mejor pecar por exceso que por defecto, de modo que, en conclusión, la de las Navidades es nuestra época del año preferida. Y para ser fiel reflejo de la vida que en estas fechas se manifiesta en todos nosotros, hemos decidido realizar un extenso reportaje acerca de lo que se está cociendo en el mercado. En él hay ausencias, pues no teníamos sitio para todos, pero hemos procurado ser exhaustivos, en lo posible, con cada compañía.

Por lo demás, en este número hacemos un primer acercamiento a un programa excepcional, Turok 2, cuya excelente calidad se ha impuesto por derecho propio. Se trata de un arcade tridimensional en el que te tienes que sumergir en los más peligrosos mundos. Otro de los mejores programas de este número es Gangsters, un título muy trabajado que nos presenta una estrategia profunda y compleja.

En cuanto al producto que es analizado en las páginas de la Autopsia, en esta ocasión le ha tocado el turno a Final Fantasy VII. Sin embargo, tratándose como se trata de un título muy largo y complejo, no hemos incluido más que las pistas fundamentales para poder defendernos en este apasionante mundo manga. No nos olvides el mes que viene. ¡Hasta entonces!



Sumario

CD-ROM DE PORTADA

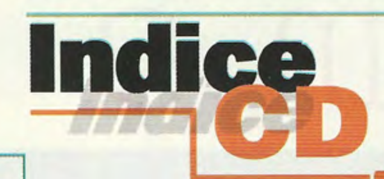
DEMOS
- Carmageddon 2
- People's general
- Caesar III
- Newman Haas.
- Rainbow Six
- Blood 2
- Vídeo Brood Wars

JUEGO COMPLETO

Race Mania:
Un sencillo, pero con grandes dosis de adicción, juego de carreras con perspectiva cenital y la posibilidad de competir en el mismo ordenador.

Shareware, 3D Manía, Taller 2d, Código completo, etc.

Revisa el contenido del CD de portada



D E M O S

CARMAGEDDON 2

Ya han vuelto los conductores más sádicos a la ciudad. Pero no hay nada que temer, si te instalas esta demos tú mismo serás uno de ellos. Así que prepárate para disfrutar un poco de este magnífico arcade (porque no estarás pensando en dar vueltas alrededor como si se tratara de un simple juego de carreras ¿verdad?) y dispón tu carrocería para soportar los choques de los rivales, pagarles con la misma moneda y estamparlos contra la pared de una casa; todo esto en una ciudad llena de zombies (para evitar herir susceptibilidades) listos para ser atropellados y darte bonus en forma de tiempo por ello. Si aún no has experimentado la sensación de jugar en este ambiente tan caótico en la anterior versión, te recomendamos que despiertes tu apetito "Carpocalíptico" con esta demo.

DESARROLLADOR: SCI
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
GÉNERO: ¿CARRERAS?








PEOPLE'S GENERAL

Estrategia clásica para los jugadores más pacientes. También recomendamos esta demo para aquellos que aún no están familiarizados con el género, ya que la interfaz y el desarrollo, aparentemente simple, hacen que ***People's General*** sea muy fácil de jugar. Los detalles, complicaciones y multitud de opciones que posee el programa completo vienen más adelante, cuando el jugador ya se haya hecho con la mecánica de este estupendo Wargame. Sirva esta demo para ir abriendo boca y aprender a desplegar nuestras unidades, que no es poco.

DESARROLLADOR: SSI
DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.
GÉNERO: WARGAME



NEWMAN HAAS

En nuestro CD tratamos de incluir un poco de todos los géneros de juegos (un poco de estrategia por aquí, algo de simulación por allá, arcades, etc.) Si tus ojos se han detenido en este párrafo es porque buscas algo de velocidad. Tranquilo, esta demo no te dejará con la miel en la boca, al menos al principio. Si te gustan las curvas cerradas con los garabatos que los neumáticos pintan al derrapar, no dudes en instalar esta demo. Mención especial para aquellos afortunados que tengan una tarjeta aceleradora, entonces sí que no deben perderse el echar una ojeada al excelente acabado de Newman Haas.

DESARROLLADOR: PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR: ERBE
GÉNERO: SIMULACIÓN DE CARRERAS



CONTENIDO CD

RAINBOW SIX

Estrategia táctica y acción 3D en un mismo programa. Imprescindible para los fanáticos de ambos juegos. Piensa antes de lanzar un ataque: prepara a tus hombres, su equipo y, sobre un mapa, asígnales la ruta que han de seguir. Se creativo, busca caminos alternativos, hazte con el control de las numerosas opciones, aprende a tener una perspectiva global de la situación, afina tus dotes de liderazgo. Y cuando estés preparado, lanza tu ataque. Al principio puede que no te enteres de nada, que llegues con tu compañero de equipo siempre tarde a donde está la acción. No te preocupes, hay dos posibles soluciones para los más torpes: o bien utilizas la tecla adecuada para saltar de una escuadra a otra, o, en el mapa donde se planea la misión, mandas a aquellos grupos que no vas a manejar personalmente que se queden mirando la calle mientras se fuman un cigarro. Pero mucho ojo, Rainbow Six es una simulación, tus soldados no pueden soportar, casi nunca, más de una bala... así que nada de ir a tontas y locas.

DESARROLLADOR: RED STORM
DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A
GÉNERO: ESTRATEGIA Y ARCADE 3D









CAESAR III

Más estrategia, aunque de otro tipo, para nuestro CD del mes. Demo de un programa que espera más de uno. Instálala y retrocede en el tiempo hasta la época de la Roma Imperial. Prepárate para escuchar a tu pueblo, darle casas, carreteras, agua, academias y diversión, mucha diversión. Si hay por ahí algún pueblo de irreductibles galos que no aprecian el modus vivendi (¿se dice así?) de los romanos, dales caña. Que para eso Roma contó con el mejor ejército de su tiempo. No dejes de vigilar el aprecio que puedan tener los diferentes dioses de tu ciudad y, más importante, el aprecio que el gran César pueda tener de ti. Vigila el comercio, las artes, la productividad, la felicidad de tus ciudadanos... el caso es que no te vas a aburrir ni un segundo. Si además combinas todo esto con unos gráficos espléndidos, con una ambientación histórica de lujo, reconocerás que tienes delante uno de los mejores lanzamientos, en cuanto a estrategia, de este invierno. En esta demo puedes ir aprendiendo la mecánica del juego. Aunque no es el programa entero, sí te va a dar algunas horas de diversión.

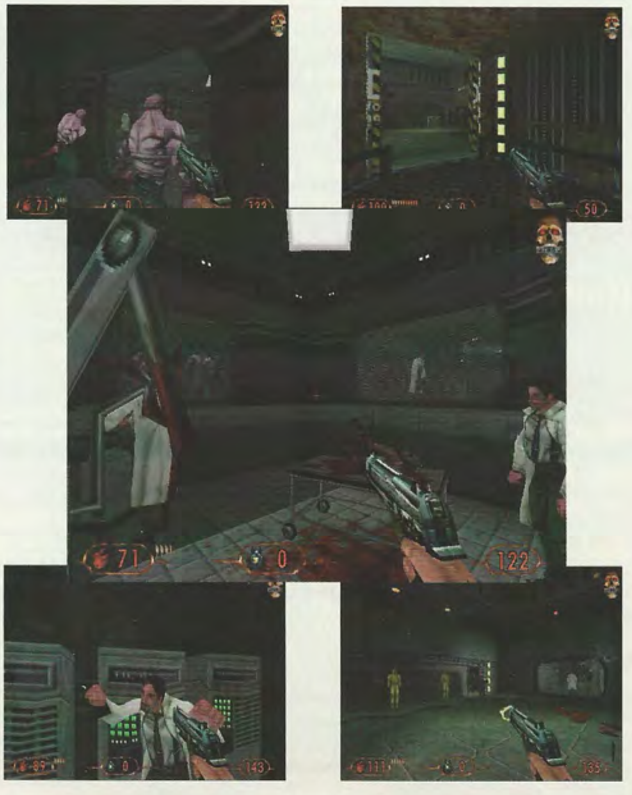
DESARROLLADOR: SIERRA
DISTRIBUIDOR: COCKTEL
GÉNERO: ESTRATEGIA



BLOOD 2

Y los mares se vuelven como la sangre. Así reza la entradilla de la publicidad de este juego tan macabro. Nueva tecnología para la segunda parte de Blood; esto es, aparte de una mayor jugabilidad y más atractivos gráficos, un mayor detalle en las múltitples vísceras que iremos dejando detrás de nosotros según aniquilemos a los engendros del Averno que nos separan de la venganza. Nuevas posibilidades, como una mayor interactividad con el escenario, la opción de elegir entre cuatro personajes y enemigos modelados en 3D. En resumidas cuentas, ***Blood 2 The Chosen***, una gozada para los amantes del ***gore*** y de los juegos con perspectiva subjetiva. Os adelantamos un "cacho" (disculpar la palabra, pero nos hemos contagiado de su ambiente) de este próximo lanzamiento con la demo de nuestro CD.

DESARROLLADOR: GT
DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE CENTER
GÉNERO: ARCADE 3D



CONTENIDO CD

BROOD WARS

Finalmente, una secuencia cinemática de lujo. De esas que tanto nos gusta enseñar a parientes y amigos para demostrarles cuánto han evolucionado los videojuegos. No apto para personas poco pacientes, porque, en cuanto veas esta maravilla de la animación 3D querrás tener ya ***Brood War***, la primera ampliación del que, a nuestro juicio, es el mejor juego de estrategia en tiempo real de todos los tiempos: ***Star Craft***. Si encima añadimos que esta ampliación viene con seis nuevas unidades, es fácil predecir un nuevo auge para este fantástico programa de Blizzard.









BROWSERS:

NETSCAPE COMMUNICATOR 4.07, INTERNET EXPLORER 4.01

DRIVERS:

DIRECTX 6.0

ACDSEE 2.3.

Visor gráfico de gran rapidez que permite mostrar en pantalla una preview de los ficheros de un directorio o, si lo prefiere, mostrarlos uno tras otro automáticamente. El programa soporta los siguientes formatos gráficos: BMP, GIF, JPG, PCX, PNG, TGA, TIF y PhotoCD. También incluye opciones ***zoom*** y características como impresión y conversión de la imagen actual en fondo de pantalla de Windows.



Game Developer

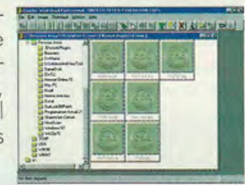
Ejemplo del artículo DirectX del mes, centrado en Clippig y paletas de colores. Incluimos el informe Anarkanoid del Código Completo del mes pasado, que por error no apareció en el número anterior, y os ofrecemos el Código Completo de este número: Wolfenstein 3D, uno de los clásicos de los arcades 3D. En cuanto a las Fuentes, os mostramos las que acompañan al artículo de la sección 3D Manía.

ACROBAT READER 3.0.

Lector de ficheros con formato PDF.

GRAPHICS WORKSHOP

Visor gráfico que incluye una gran cantidad de opciones muy diversas. Entre ellas están: ProcesosBatch, GIF animados, PSD de Photoshop, CAM de Casio, KDC (Kodak Digital Camera), FIF (Fractal Image), opciones de escáner y muchas otras características.



PAINT SHOP PRO 5.01.

Programa shareware de retoque fotográfico por excelencia. Incluye la mayoría de los filtros con los que cuentan los programas comerciales. En esta nueva versión puede utilizar los ***Plug-ins*** de Photoshop.

SEA GRAPHICS VIEWER 1.3.

Uno de los mejores visores gráficos para MS-DOS. Permite previsualización de las imágenes y admite resoluciones de hasta 800x600 en millones de colores y 1280x1024 en 256 colores. Soporta los formatos gráficos JPG, TGA, BMP & RLE, TIFF, PCX, GIF, LBM (IFF), PSD, CEL, Dp2E-LBM, BBM & PCC, PNM (PBM, PGM, PPM) y PNG, y de animación FLI,FLC y AVI.

VIRUSSCAN DE MCAFEE 3.1.8.

Es uno de los antivirus más extendidos. Es capaz de detectar y limpiar una gran cantidad de virus, también es capaz de trabajar residente en memoria y detectar cualquier virus que entre en el sistema por cualquier medio, ya sea por disco, Internet o red local, el VShield se activa y avisa de que hay un virus.

WINZIP 7

La última versión del compresor de archivos más conocido. Permite trabajar con diferentes formatos como ARJ, LZH, ARC, TAR, TGZ, Unix Compress, UUEncode, XXencode, BinHex, MIME y ,cómo no, ZIP.



COOLEDIT 96

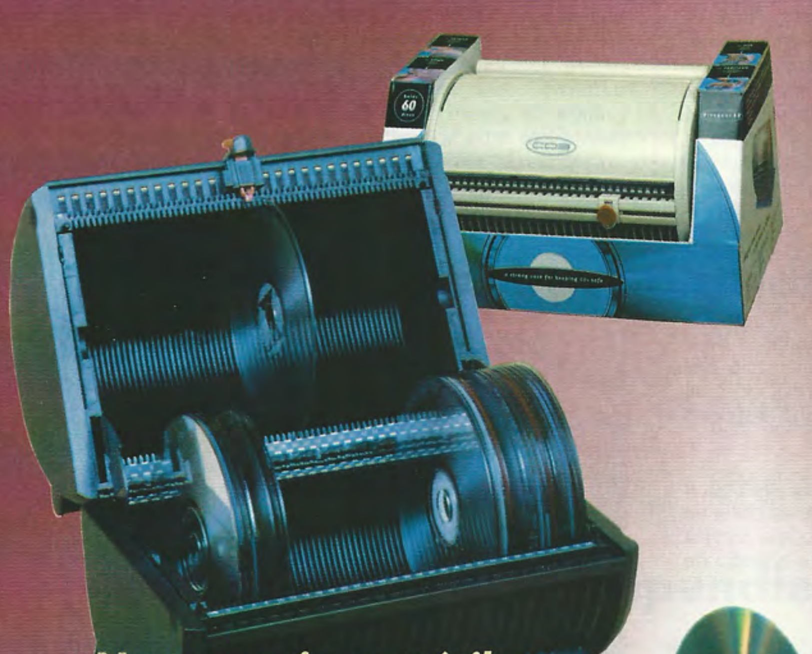
Este programa de edición de audio permite utilizar las funciones más cotidianas como cortar, pegar, grabar o reproducir todo ello con la posibilidad de seleccionar bloques del fichero de sonido. Además proporciona opciones para modificar frecuencias o crear efectos.



ANTIVIRUS ANYWARE PARA WINDOWS.

Útil antivirus que detecta los virus que conoce y los nuevos. Puede trabajar residente y verificar todos los archivos que se baje de Internet.

Clasificadores de CD-ROMs, CD-Audio, CD-i, CD-R, Compact Disk, CD-Consolas y el nuevo formato DVD.



Nueva serie portátil multiuso FOLIO con capacidd para 12, 24 y 48 CDs, Zips y disquetes

Desde 3.995 pta

La serie de clasificadores CD3 es la única que cumple *todas* las recomendaciones de almacenaje de los fabricantes de CD´s, permitiendo clasificar verticalmente colecciones enteras de CD-ROM´s o Compact Discs en un espacio mínimo sin que se toquen ni se rocen entre sí. Disponen de un sistema patentado de índice, regleta y botón deslizante para localizar y sujetar el CD-ROM elegido en la tapa superior al abrirlo, para cogerlo fácilmente con los dedos sin tocar la superficie de lectura del láser. Premio a la innovación tecnológica en USA en 1996. Disponible en modelos portátil rigido (con capacidad para 20 CD´s), FOLIO (con capacidad para 12, 24 y 48 CD´s) y de sobremesa con o sin asa con capacidades para 40, 60 y hasta 80 CD´s en colores beige o negro.

Disponible en grandes almacenes, grandes superficies, tiendas de informática y los siguientes puntos de venta:



(91) 564 18 86

Importador exclusivo para España y Portugal
(Venta exclusiva a distribuidores)

www.kdc.es

LA CORUÑA	INFOTRÓNICA FERROL	(981) 35 99 93
ALICANTE	TIEN 21 (FERRETERÍA PROGRESO)	(96) 538 11 45
ASTURIAS	GALASTUR INFORMÁTICA	(98) 533 04 19
BALEARES	W-MEGA	(971) 29 66 55
BALEARES	LUDINFO	(971) 71 29 18
BARCELONA	TECHNO PLANET	902 464 464
BARCELONA	BEEP INFORMÁTICA (OCI 84)	(93) 225 81 75
BARCELONA	OPEN MULTIMEDIA	(93) 457 82 75
BILBAO	BEEP INFORMÁTICA (ATME BILBAO)	(94) 441 91 98
BURGOS	VOBIS (INGESBURG)	(947) 22 83 66
CASTELLÓN	AGORA TELECOM	(964) 72 21 37
MADRID	HOLLYWOOD MULTIMEDIA	(91) 447 26 19
MADRID	INFORMÁTICA Y FUTURO	(91) 345 00 17
MÁLAGA	VASCO INFORMÁTICA	(952) 21 98 92
PONTEVEDRA	VOBIS (GALVEN INFORMÁTICA)	(986) 21 30 82
STA. CRUZ DE TENERIFE	WONDERTECH	(922) 24 26 03
TARRAGONA	GRUP INFORMATIC I SERVEIS	(977) 44 63 43
TOLEDO	LOBATO VIVAR	(925) 22 14 10
VALENCIA	DISPROIN LEVANTE	(96) 361 36 65
ZAMORA	INFOZAMORA	(980) 51 52 16
ZARAGOZA	ICIS INFORMÁTICA	(976) 75 26 25

Venta a Domicilio:

CLUB MULTIMEDIA
Llamada gratuita: (900) 180 363

MISCO
(91) 843 50 00

Circulo ASM
(902) 21 00 44

ACTION
(902) 18 16 14

Acuerdo entre Microsoft y Digital Anvil

Christ Roberts, uno de los pilares de Digital Anvil, que cuenta en su haber con producciones como la conocida saga Wing Commander, ha firmado un trato con Ed Fries, manager general de Microsoft para juegos. Así pues, a partir de ahora los destinos de estas dos importantes compañías se encuentran indisolublemente unidos. Algunos de los programas con los que nos van a deleitar en comunión durante la próxima temporada son *Conquest*, un juego de estrategia en tiempo real que se desarrolla en un entorno tridiemnsional, *Loose Cannon*, un simulador de combate y *Starlancer*, un programa futurista que mezcla con una gran calidad simulador de combate, aventura y *shooter*.

Desciende la presencia lúdica en SIMO TCI

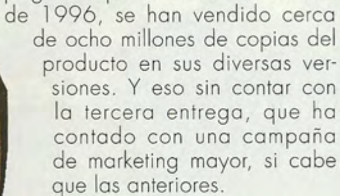
Algunas de las más importantes compañías de videojuegos no han estado presentes en la última edición de SIMO TCI, que ha tenido lugar, como es habitual, en los primeros días de Noviembre en el parque ferial de Madrid. Así, aunque contamos con la presencia de compañías del relieve de Cendant, Erbe o Ubi Soft, hubo importantísimas ausencias, como las de Proein, S.A., Electronic Arts o Infogrames. La sombra de las importantes ferias de videojuegos pesa sobre el tradicional SIMO, que en sucesivas ediciones irá perdiendo aún mayor presencia del software de entretenimiento.

Tomb Raider es nombrado Producto del Milenio

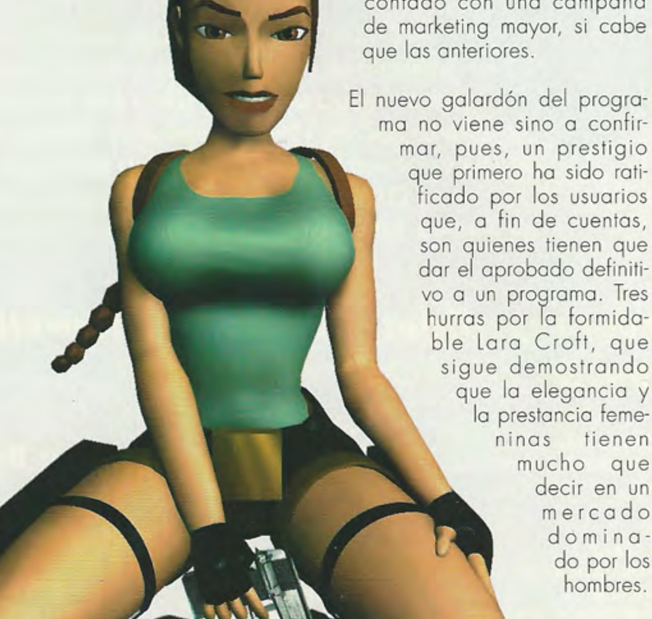
El secretario de Industria y Comercio de Gran Bretaña, Peter Mandelson, hizo entrega del galardón en la Conferencia CBI de Birmingham el lunes, día 2 de noviembre. Tras pronunciar su discurso, entregó el premio a Core Design en el stand dispuesto por el Design Council.

Este galardón viene a confirmar el excelente estado de la fama, y de la forma, del imprescindible Tomb Raider, cuya tercera parte ya se encuentra en circulación en estos momentos. La modelo y actriz recorrió el mundo presentando la mencionada tercera entrega de la serie, y no dudamos que magnetismo tuviera algo que ver en la decisión del gobierno inglés.

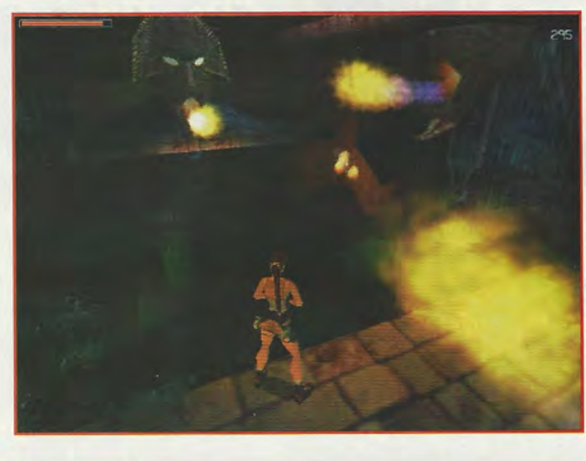
Bromas aparte, es un hecho que se trata de uno de los programas más cotizados de los últimos tiempos, como confirman las cifras. Desde la primera aparición del juego allá por el mes de diciembre de 1996, se han vendido cerca de ocho millones de copias del producto en sus diversas versiones. Y eso sin contar con la tercera entrega, que ha contado con una campaña de marketing mayor, si cabe que las anteriores.



El nuevo galardón del programa no viene sino a confirmar, pues, un prestigio que primero ha sido ratificado por los usuarios que, a fin de cuentas, son quienes tienen que dar el aprobado definitivo a un programa. Tres hurras por la formidable Lara Croft, que sigue demostrando que la elegancia y la prestancia femeninas tienen mucho que decir en un mercado dominado por los hombres.











Environmental Audio de Creative Labs

El sonido envolvente de esta compañía cada vez tiene más adeptos en el entorno de los videojuegos. En efecto, cuatro grandes grupos de programación han adoptado el estándar presentado por Creative.

Se trata de compañías del calibre de DreamWorks Interactive, la incursión en el software de entretenimiento de Steven Spielberg, Kalisto Entertainment, que cuenta en su haber con títulos recientes como Nightmare Creatures y El quinto elemento, Activision, y con programas como Heavy Gear o la saga Little Big Adventure, y Electronic Arts, uno de los grandes del sector, tanto por los productos propios tipo Fifa Soccer, como por los adquiridos a otras compañías de renombre.

El objeto de este Environmental Audio, así como de las Extensiones de Environmental Audio, es conseguir, más que un sonido envolvente, un entorno tridimensional que acompañe convenientemente los avanzados efectos visuales de los programas. De este modo, el realismo logrado será mucho mayor. Estas compañías han anunciado ya qué aplicaciones, entre sus futuros lanzamientos, utilizarán este entorno de audio.



De este modo, DreamWorks utiliza las mencionadas extensiones para lograr espectaculares efectos de sonido en su programa Trespasser, cercano en muchos aspectos a las dos películas basadas en un parque jurásico que se desborda. Kalisto, por su parte, con la licencia de Microsoft, nos presentará Ultim@te Race Pro, con logrados efectos de reverberación y eco en túneles o puentes.

Activision utilizará el sistema de Creative, para empezar, con su segunda parte de Heavy Gear, que se encuentra ya a punto de aparecer en nuestro mercado. Electronic Arts, por último, también ha aprovechado las posibilidades de el Environmental Audio en programas como SimCity 3000, The Need for Speed III y Madden NFL 99.

Festival de juegos independientes

Se ha anunciado la creación de un festival que atraerá a muchos programadores, grupos o sellos españoles de poco presupuesto o escasas posibilidades promocionales. Miller Freeman Inc. organizará un Festival de la Conferencia Anual de Desarrolladores de Juegos Independientes. En él será posible mostrar el trabajo de gente que no pertenezca a un grupo de software lúdico importante o no realizan viedojuegos con ánimo de lucro. Ya el 16 de noviembre se han empezado a aceptar los juegos que se presenten a concurso. Los ganadores se darán a conocer durante la Game Developers Conference que del 16 al 18 de marzo de 1.999. Esta conferencia tendrá lugar en el centro de convenciones de San José.

Los juegos presentados no están restringidos al PC. Es posible también presentar títulos para Macintoch o Playstation. Entre todos los trabajos presentados serán seleccionados treinta títulos, cuyos autores serán invitados a la conferencia. El primer premio ascenderá a 5.000 dólares, pero habrá más, como uno otorgado por el público asistente.

Nuevos productos Guillemot

La compañía francesa introduce en nuestro mercado una nueva serie de productos orientados para la mejora de las relaciones entre los usuarios y los juegos de ordenador. El primero de ellos, Race Leader Force Feedback, está dedicado exclusivamente a simuladores de carreras, que a partir de ahora podrán revestirse de un realismo inusitado. Se trata de un volante con unos pedales a juego cuya principal cualidad es el excelente motor que se encuentra en su interior, un potente Johnson de 2,75 lbs que está situado en el mismo eje del volante. Además, ha sido fabricado siguiendo un sistema de ruedas dentadas activadas por medio de una cinta que ofrece mayor precisión que los sistemas de alambre metálico.

Aparte de la comodidad que supone utilizar un volante para manejar un coche, Race Leader posee hasta doce botones que te permiten realizar otras tantas acciones, un *pad* de ocho direcciones concebido para moverse a través de los menús y dos palancas traseras para realizar el cambio de velocidades en programas de, por ejemplo, Fórmula 1. No hay que olvidar, además, los pedales, basados en una arquitectura retráctil similar a la que utilizan los fabricantes de coches.

Otro de los periféricos que nos presenta Guillemot es el joystick Jet Leader Usb, que incorpora la tecnología basada en el protocolo USB. Se trata de una apuesta de futuro de la compañía, pues el que se supone que se convertirá en un estándar en el futuro todavía, de hecho, no lo es. En principio, esta tecnología opera cerca de veinte veces más rápido que los puertos serie tradicionales, lo que se traduce en una considerable mejora en la velocidad de respuesta de los dispositivos.





NOTICIAS

AUTOPISTA AL CIELO

Enero

Baldur's Gate .... Proein
Alfa Centauri .... Microprose
PFA Soccer Manager .. Psygnosis
Monster Truck
Madness 2 ....Microsoft
Star Treck Tng .... Proein

Próximamente

Duelo de hechiceros .... Virgin
Drakan .... Psygnosis
Quake 3......................... Proein
Nations .... Psygnosis
Revenant .... Proein
Wall Street Tarder .... Virgin
Loose Cannon............. Microsoft
Rings .... Friendware

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN. SEGUIMOS ESPERANDO VUESTRAS CARTAS Y CADA MES SORTEAREMOS CINCO MAGNÍFICOS *WORLD WIDE RALLY*

LOS GANADORES DEL SORTEO HAN SIDO:
PEDRO CABELLO GARCÍA (CÓRDOBA)
JOSÉ LUIS MARTÍNEZ CARRO (ALBACETE)
ANDRÉS MUÑOZ MARTÍN (VIGO)
ANA MARÍA LÓPEZ LUQUE (BARCELONA)
JOSÉ VICENTE PERIS GABARDA (VALENCIA)

¡ESPERAMOS VUESTRA PARTICIPACIÓN!

NOMBRE Y APELLIDOS: ____________________
DIRECCIÓN: ____________________
POBLACIÓN: _________ CÓDIGO POSTAL: ____________

Mis juegos favoritos son:
1)____________________
2)____________________
3)____________________
4)____________________
5)____________________

GAME OVER – TOP 25
C/ Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2 – 28037 MADRID



1	1	Quake II	Id
2	2	Starcraft	Blizzard
3	4	Fifa 98	E.A.
4	3	Tomb Raider	Eidos
5	15	Commandos	Eidos
6	6	Age of Empires	Microsoft
7	5	Warcraft 2	Blizzard
8	8	Monkey Island 3	Lucas Arts
9	7	Red Alert	Virgin
10	10	Myth	Eidos
11	12	PC Fútbol	Dinamic
12	10	Civilization 2	Microprose
13	24	Broken Sword	Virgin
14	13	Heart of Darkness	Infogrames
15	12	Lands of Lore 2	Virgin
16	16	Hexen 2	Raven
17	14	Heroes 2	3DO
18	21	Blade Runner	Westwood
19	25	Screamer Rally	Virgin
20	17	Diablo	Blizzard
21	18	Snow Wave	Hammer
22	–	Quake	ID
23	20	Duke Nukem 3D	3D Realms
24	19	Jedi Knight	Lucas Arts
25	22	Unreal	Epic

Una gozosa aparición

UN ADELANTO LÚDICO

Este mes os presentamos seis excelentes programas que llegarán hasta nosotros en los próximos meses. Las siguientes páginas os presentan un poco de todo; y no engañan, porque en nuestro futuro más cercano nos esperan programas de distinto cariz y abundancia estilística.

Guerra en un mar de tiburones

SHATTERED REALITY

DESARROLLADOR	KO INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR	POR DETERMINAR
GÉNERO	SHOOT'EM UP
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

De vuelta con los *shoot them up* más clásicos, pero en esta ocasión bajo el mar. Como si fuera un Terminal Velocity acuático tenemos que controlar una especie de ingenio híbrido entre el submarino y la nave espacial. Y a disparar. Frente a nosotros se sucederán tremendas escenas de ciudades sumergidas, rocas que bordean simas insondables, bancos de peces y todo tipo de fauna submarina. Ojo con llevarnos por delante una ballena, el juego lo permite... pero están en vías de extinción.

El escenario envuelve, sugiere y apasiona, pero lo más destacado son los detalles de nuestros múltiples enemigos, que serán tanto de naturaleza orgánica como seres mecánicos. El resto del juego incluye todo aquello que da a los arcades altas dosis de jugabilidad: posibilidad de mejorar nuestro armamento cogiendo objetos en pleno campo de batalla o dinero para comprarlos luego, múltiples puntos de vista, docenas de enemigos diferentes y enemigos de final de fase. La única pega son las elevadas pres-







taciones que pedirá a nuestro equipo: Pentium II a 266 Mhz, 32 Mb de RAM y tarjeta aceleradora. Sin embargo, es posible que en una versión definitiva estos requerimientos desciendan. Lo que todavía no es seguro es si el programa será distribuido en nuestro país, aunque es muy probable que así sea. La compañía desarrolladora, KO Interactive, se encuentra todavía en negociaciones. Esperemos que llegue a nuestras tiendas para poder sumergirnos en un océano tan veloz como cardíaco.✦

Las dos ruedas de la velocidad

EXTREME G2

DESARROLLADOR	ACCLAIM
DISTRIBUIDOR	NEW SOFTWARE CENTER
GÉNERO	CARRERAS
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE







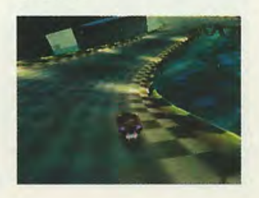
No hemos podido todavía disfrutar plenamente de las primeras versiones de este juego, pero se presume muy interesante por sus excelentes prestaciones. Se trata de una conversión de la consola Nintendo 64, y el programa original era excelente en todos sus aspectos. Lo mejor del programa sigue siendo la sensación de velocidad que logra transmitir.

Tienes a tu disposición quince motos, además de otras seis secretas que tendrás que descubrir. Las carreras transcurren a lo largo de veinticinco pistas con treinta diferentes ambientaciones. Por último hasta diez armas te permiten enfrentarte a tus contrincantes de forma poco deportiva. Destaca, además, el modo multijugador y deathmatch, que añade jugabilidad a un título que ya de por sí se nos presenta interesante.

Los amantes de las carreras más veloces no podrán perder de vista un título que promete proporcionarles muchas horas de diversión.

No abundan los simuladores de carreras de motos, pero lo cierto es que siempre que aparecen son de gran calidad y resultan muy entretenidos. Esperemos que sea el caso.✦





La velocidad como razón de ser

EXCESIVE SPEED

DESARROLLADOR	GANYMEDE
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	CARRERAS
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

En medio de la cantidad de títulos que nos llegan con una compleja mezcla de todo tipo de géneros, de híbridos varios y similares, sorprende encontrarse un juego que vuelve a los orígenes presentando la jugabilidad como principal gancho. En esta ocasión se trata de un programa de carreras de coches que no se asemeja en nada a los hiperrealistas simuladores que en estos días nos invaden.

Se trata de un título realizado en el más puro estilo Death Rally, con una serie de carreras a muerte a las que tienes que sobrevivir desde un punto de vista cenital. Tendrás a tu disposición un buen número de vehículos diminutos que se desplazan por unos circuitos también de escaso tamaño. Hay algunos modos de juego que nos traen un especial atractivo, como el que se presenta como "dinamita". En él, los contactos demasiado bruscos fulminan directamente tu coche.





Aunque el programa basa todo su atractivo en la capacidad de atrapar a los amantes de este especial género, hay que decir que los programadores han hecho un esfuerzo por poner el programa a la altura de los tiempos que corren. Así, durante el desarrollo de las carreras aparecerán elementos móviles que animan en buena medida las carreras. Verás aviones que sobrevuelan la pista, así como otros elementos, siempre acordes con cada escenario que, debemos resaltar, hay de todos clases; todos ellos impregnados de una estética futurista muy acorde con la velocidad de la que presume este juego.✦

DESARROLLADOR	IMPRESSIONS
DISTRIBUIDOR	COKTEL
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

Vox populi

CAESAR III

De vuelta a las calles de una antigua ciudad romana, afortunadamente no como un simple plebeyo, sino como gobernador. De vuelta a esas tediosas, pero necesarias y a veces recompensantes, consultas con nuestros consejeros: ¿Qué tal va el comercio? ¿Comercio, señor? Si nuestras fábricas no producen nada... ¿Qué tal nuestras legiones? ¿Legiones, señor? Si, con el objeto de mantener alegre al pueblo, no ha ordenado reclutar soldados de entre nuestros ciudadanos... (y lo más importante) ¿Qué opinión tiene el César de mi tarea? Verá, señor, el César está empezando a conocerle, aunque no de la forma que deseáis. Todos estas indicaciones, por supuesto, bien ordenadas en cuadros muy bien detallados y con un aspecto muy... marmóreo.

Caesar III puede ser el juego de estrategia del año. Los gráficos se han mejorado notablemente con respecto a la anterior versión. Se han añadido nuevas opciones (por ejemplo, ahora hay que tener en consideración a los diferentes dioses y honrarlos con templos y banquetes) y se han mejorado todas las que ya tenía. Otra novedad es que el juego no estará dividido en dos pantallas, una de la ciudad y otra de la provincia, sino que se centrará en la primera, que además permitirá diferentes niveles de zoom.

Por lo demás, sigue el esquema de las anteriores entregas. Esto es, hacerse cargo de una ciudad en una región del imperio y cumplir los requisitos que nos exija para pasar a la siguiente fase, por ejemplo: un determinado número de ciudadanos, un cierto nivel de cultura (que conseguiremos con espectáculos y academias) o conquistar una región (en la que, por Júpiter, esperemos que no haya ningún Abracursix). En fin, muchas posibilidades bien dispuestas, en un juego que desarrollará nuestra capacidad creativa.✦



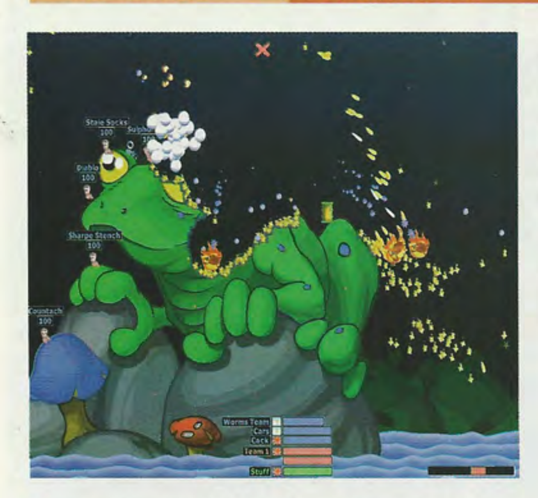




DESARROLLADOR	TEAM 17
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

Los gusanos del Apocalipsis

WORMS ARMAGEDDON







Los más divertidos gusanos de todos los tiempos vuelven a la carga en la tercera parte de una serie que está levantando pasiones. El primer Worms sorprendió a propios y a extraños por la originalidad de su planteamiento y lo divertido de su desarrollo. Se trataba, en realidad, de un sencillo programa de estrategia en el que controlabas a un selecto grupo de gusanos guerreros que tenían que enfrentarse a otros grupos igualmente selectos. Las batallas se desarrollaban en una misma pantalla, a lo largo de la cual se expandían los personajes. El concepto, sencillo. La idea, original. La jugabilidad, extrema. El título, un éxito.

No mucho después apareció una actualización, llamada Worms Reinforcements, que lo puso al día y multiplicó la vistosidad y las posibilidades del programa. Se trataba casi de una segunda parte, en realidad, por lo mucho que ofrecía al jugador curioso. Sin embargo, todavía tuvimos que esperar un tiempo para poder disfrutar de la segunda parte de la serie, que dio un serio remozado a unos gusanos guerreros que no necesitaban demasiado para comerse el mundo.

Pues bien, ya tenemos en el umbral lúdico la tercera entrega de lo que es ya una auténtica saga. Y en esta ocasión los programadores han aumentado considerablemente los toques de humor que jalonan todo el desarrollo. En efecto, como podéis comprobar por las imágenes que acompañan este texto, los gusanitos desarrollarán sus combates en lugares tan divertidos como el cuerpo de una rana. Además, disponen de nuevas armas y de un sinfín de detalles que lo convierten en un programa excelente.✦

Una crónica negra

BLACKSTONE CHRONICLES

DESARROLLADOR	LEGEND
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	AVENTURA
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

Las mejores videoaventuras parece que vuelven a tomar energías. Prueba de ello es este nuevo título, que viene apadrinado por John Saul, un reputado escritor de misterio de los Estados Unidos que ha realizado el guión en colaboración con Bob Bates.





Este juego se encuentra inspirado en una serie de relatos que ha escrito especialmente con este fin, aunque han sido publicados de forma independiente en su país.

Se trata de una clásica videoaventura en la que tienes que resolver una serie de enigmas que siguen una trayectoria ascendente hasta llegar a clímax con una considerable carga de tensión. El programa se desarrolla en un entorno tridimensional perfectamente recreado en el que se mueven los protagonistas. De hecho, los gráficos son el punto más fuerte de este juego, aparte, por supuesto, del trabajado argumento que se encuentra detrás.



La familia Metcalf es la protagonista de una historia en la que un asilo convertido nada más y nada menos que en Museo de la Historia Psiquiátrica es el centro de una serie de sucesos muy extraños. Los amantes de las más terroríficas aventuras, en la línea de algunas de las creadas por Roberta Williams, podrán disfrutar de lo lindo con un título excelente.✦





DESARROLLADOR	ACCLAIM
DISTRIBUIDOR	NEW SOFTWARE CENTER
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	NAVIDADES 98

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Un aliento prehistórico

TUROK 2

Muy pronto estará en nuestro mercado una joya de los arcades tridimensionales. Se trata de la segunda parte del genial Turok, que en su día conquistó los más adustos corazones y que en estas páginas os presentamos en exclusiva.





Aún no le han dado el acabado definitivo a este programa y, sin embargo, lo que hemos visto hasta el momento de él nos ha llenado, cuando menos, de esperanza. Se trata de un arcade tridimensional en toda regla en el que la unión de los encantadores monstruos prehistóricos con las más modernas armas produce excelentes resultados visuales... Y adictivos.

Todos recordamos el antiguo Turok. Fue un excelente programa que, además de sacar a la compañía, Acclaim, de un pequeño bache, logró conquistar al respetable, tanto en su versión de Nintendo 64 como en la de PC. Ahora, al enfrentarse a una continuación, los programadores no han querido abandonar totalmente el estilo original del programa, aunque sí han puesto sus mayores esperanzas en los últimos avances del medio.

Éste es el motivo de que las prestaciones mínimas que requiere este programa sean considerablemente elevadas. Por el momento, basta con decir que necesitarás nada más y nada menos que una VooDoo 2, así como un ordenador de gran potencia. Quizá en el momento en que finalmente salga al mercado se encuentre un poco más optimizado en este sentido, pero hasta ahora sus especificaciones de sistema parecen un poco excesivas.

Por lo demás, se trata de un programa que merece rotundamente semejante equipo. Y, ya que antes o después nos lo vamos a tener que comprar, ¿por qué no antes, ahora ya, cuando tenemos, además de muchos otros, un motivo mastodóntico? Pues mastodóntico es Turok 2, aunque sólo sea por los enormes



bichos que tienes que eliminar a lo largo del mismo.

Se trata de un arcade tridimensional puro y, como tal, es fiel a su esencia: eliminar todo monstruito que se mueva. Sin embargo, en un esfuerzo loable, la compañía programadora ha dotado al juego de un cuerpo muy sólido, cimentado en un argumento completo y atractivo, que podrás seguir a través de la serie de intros que encabezan los niveles.

El jugador se tiene que meter en el papel de Turok, por supuesto, un aguerrido luchador que logrará que hordas de los más diversos monstruos no se hagan con el control de lo que queda del Mundo Perdido. Detrás de todos estos numerosos grupos de bestias malignas se encuentra un cerebro malvado, Primagen, que desea ser liberado de las ruinas de su propia nave espacial. Para ello, manipula a todo tipo de criaturas del Averno con el fin de que destruyan los cinco totems que lo tienen preso.

Es un juego que merece los altos requisitos que demanda a nuestros ordenadores

Lo más atractivo del programa son las mencionadas criaturas. O, mejor, la elevada calidad con la que están hechas. En primer lugar, hay una considerable cantidad de ellas, tanto en lo que respecta a su género como a la varie-











dad que nos ofrecen dentro de cada uno de ellos. Así, encontrarás híbridos genéticos de gran parecido con los enormes animales de época jurásica, zombies tenebrosos, homínidos inhumanos, etc. Pero no habrá un único modelo de, por ejemplo, dinosaurio; antes bien, encontrarás multitud de los mismos, cada uno con su arma particular y su distinta manera de atacar.

Además, la calidad con la que han sido realizados es enorme. No se trata de que sean enemigos poligonales perfectamente recreados, que lo son, ni de que sus movimientos sean fluidos y rápidos (eso sí, en equipos muy potentes), que lo son, sino de que están dotados de detalles de genio que son los que consiguen que un programa muy bueno se convierta en un número uno, en un gran juego. Así, llegan al extremo de mostrarnos los movimientos de los ojos de los personajes, así como los movimientos musculares por debajo de la piel.
Tampoco hay que olvidar la variedad de las armas, increíble si tenemos en cuenta lo habitual en el género. Más de veinte armas aparecen por el momento, abarcando todos los espectros: desde armas blancas como cuchillo o arco hasta potentes lanzallamas y lanzatorpedos, pasando por otras tan extrañas como el taladro cerebral o la trituradora. Tampoco hay que olvidar las poderosas armas con las que cuentan los enemigos, que también son de lo más variado. Sin duda, se trata de uno de los aspectos más destacados del programa.

Los gráficos de fondo, naturalmente, son de la elevada calidad que semejantes personajes y armas se merecen. Así, podrás moverte a través de selvas, ciudades futuristas, ruinas y un largo etcétera. Además, es posible interactuar con muchos de los elementos que aparecen a lo largo de los mapeados, como murallas que se derrumban y algunos detalles similares que recuerdan a los mejores momentos de Duke Nukem 3D, cuando jugábamos al billar o destrozábamos los lavabos.

Tiene innumerables detalles que lo convierten en uno de los juegos con mejor acabado que hemos visto

La profundidad de los mapeados es considerable, y ya nos hace sospechar los innumerables e interminables niveles que los aficionados crearán a lo largo de enfebrecidos meses de Turok 2. Hay, además, abundantes lugares secretos: no puede ser de otra forma en un título de este género.

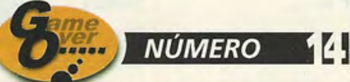
No podemos dejar de señalar la profusión de vídeos que marcan los cambios de fase. Es un elemento que sirve para lograr que el desarrollo se lleve a cabo de una manera óptima. Gracias a ellos, después de haber eliminado montones de enemigos, recordaremos que además hay que cumplir unos objetivos. Y, hablando de objetivos, de hecho hay que lograr un buen número de ellos en cada fase, tales como salvar a criaturas encerradas o activar puertas, aparte de proteger los consabidos totems.

Todos estos factores hacen de Turok 2 un programa excelente, cuya versión final esperamos con ansia. Lo único que no nos acaba de convencer son los requerimientos mínimos, demasiado elevados para el usuario medio. Sin embargo, si apareciera un poco más optimizado no le pondríamos ninguna pega. Un programa adictivo que enganchará a los amantes del género merced a su jugabilidad innata. Acclaim ha conseguido ponerse en primera línea de un género demasiado concurrido.✦









DESARROLLADOR	SIERRA
DISTRIBUIDOR	COKTEL
GÉNERO	ARCADE-AVENTURA

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Una segunda vida

HALF LIFE

Abre tus ojos a una nueva dimensión y descubre esa otra parte de la existencia que se esconde al otro lado... Tienes que asumir el reto de enfrentarte al lado oscuro que alberga ese más allá al que se están asomando los científicos.

Un proyecto peligroso y secreto se está desarrollando en oficinas del subsuelo federal. Los científicos han logrado crear un portal que nos lleve hasta una dimensión desconocida. Y allí, ,en el más allá, el terror se extiende más allá, precisamente, de lo imaginable. Tú tienes que asumir el papel de Gordon Freeman, un joven destinado al Laboratorio de Materiales Anómalos. Una mañana te encargan analizar un extraño espécimen cristalino. Pero el análisis no va todo lo bien que debiera... Ha llegado un mundo de pesadilla.



Detrás de un argumento tan bien enhebrado se encuentra un reputado escritor como Marc Laidlow, experto en aventuras terroríficas. De este modo la casa programadora que, dicho sea de paso, tiene especial predilección por las aventuras, ha querido dotar de un cuerpo sólido el desarrollo de la acción. Lo ha querido y lo ha conseguido, como sabemos apreciar los que siempre hemos echado de menos un poco de historia en los títulos de acción pura.

Sin embargo, no por ello el juego deja de ser lo que es: un programa de acción, un arcade que tras el primer susto argumental atrapa a los jugadores sin contemplaciones. El estilo del juego es el de un arcade tradicional, como Quake y demás sucedáneos. Tienes que eliminar un buen número de monstruos horrendos que aparecen por doquier, fruto del peligroso experimento.



Han tardado bastante en ofrecernos el juego desde su primera aparición, pero lo cierto es que el resultado ha merecido la pena en todos los sentidos. La espera no ha provocado un envejecimiento del título, sino que los programadores han estado bien atentos al desarrollo del mercado y a las nuevas aportaciones que podían introducirse. De ahí la elevada calidad del producto.

La calidad gráfica del juego es enorme, especialmente si posees una tarjeta 3D. Con ella, se disfrutan mucho más los escenarios, con su riqueza de detalles y sus personajes de calidad. De todas maneras, es un detalle por parte de los programadores que permitan que el juego corra sin ningún tipo de aceleración. De esta forma los gráficos pierden gran parte de su atractivo, pero la jugabilidad sigue siendo enorme y los usuarios con equipos menos potentes pueden quedar igualmente satisfechos.

Half Life es un arcade 3D de gran calidad que además aporta un excelente guión

De todas maneras, para que la calidad sea considerable no hace falta llegar al extremo de hacerse con una tarjeta 3D. En efecto, el juego posee ya un look excelente con Direct 3D, Open GL o incluso en un ordenador MMX. En este sentido se puede decir que los desarrolladores del juego han optimizado al máximo este Half Life, al menos en lo que se refiere a la forma de implementar el render.

La tecnología con la que ha sido realizado el juego toma tanto parte de la realizada por id Software como desarrollada por la propia compañía. Vamos, que han tomado el engine de id y han trabajado sobre él. Esto ha permitido introducir algunos detalles de gran calidad, como la inteligencia de los enemigos. De ella destaca la capacidad de rehuir una muerte suicida.







También es excelente la animación de los enemigos a los que te enfrentas. La casa afirma que han utilizado un novedoso sistema de animación del esqueleto. Y no nos extrañaría, pues la naturalidad de sus movimientos es considerable. Además, los efectos visuales están todos ellos muy conseguidos. Hay explosiones, elementos que se despedazan, etcétera. La relación del jugador con el entorno es excelente. Al principio, por ejemplo, en una pequeña cafetería, puedes sacar latas de una máquina. Estos detalles son los que definen la calidad final de un juego.





El apartado sonoro está a la altura de un juego de gran calidad. Todos los efectos visuales se encuentran perfectamente acompañados por efectos FX de sonido que abrigan, por así decirlo, el desarrollo de la acción. La tensión debida al sonido de fondo de las máquinas, constante en algunas pantallas, las explosiones, los cristales rotos, etc. Todo ello nos da una intensidad que aparece siempre en su justa medida.

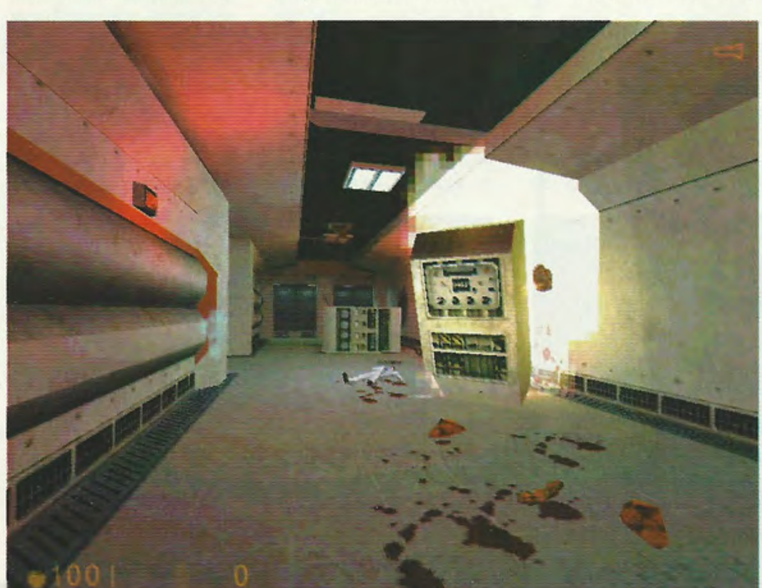
Los programadores han tenido la bondad de incluir una opción de aceleración por software

La variedad de enemigos que te acosan y de armas que tienes a tu disposición es considerable. En futuras actualizaciones del juego probablemente se multiplicarán, pero los que nos ofrecen por el momento son suficientes. Además, todos ellos se encuentran perfectamente dosificados. De hecho, el protagonista empieza el juego sin arma alguna, así como sin enemigos a los que enfrentarse. Sólo con el transcurso del juego irán apareciendo las dificultades crecientes y las nuevas armas.

No nos podemos olvidar del modo multijugador. Para que podamos conectarse en Internet, Sierra ha puesto a nuestra disposición un potente servidor en el que podremos enfrentarnos a otros usuarios. En esta modalidad de juego podemos escoger entre una considerable variedad de escenarios distintos. Destaca, además, la posibilidad de marcar el territorio de uno mediante un logo que nos represente.

Tampoco se puede dejar de lado el espectacular gore que abunda a lo largo de todo el juego. Es impresionante observar cómo un láser desmenuza un cadáver que se encuentra en el suelo, o incluso el cuerpo muerto del propio protagonista, que siempre refleja la manera que ha tenido de morir.

Se trata, en resumen, de un programa que nos ofrece una calidad excelente. Los amantes de los juegos de acción no podrán olvidarlo. Pero, además, es un título consistente en todos los sentidos, con un guión atractivo y trabajado y una estructura sólida. Un número uno que conquistará los más duros corazones, incluso el de aquellos que ya lo han entregado al Quake II.✦



Características	
Sistema mínimo	P133, 24 Mb
Sistema recomendado	P166, 32 Mb, Tarjeta 3D
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	90%
Sonido	88%
Jugabilidad	90%
Total	**92%**

No dejes tu vida a medias

DESARROLLADOR	HOTHOUSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	ESTRATEGIA

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

¿Que Al Capone es un aficionado?

GANGSTERS



Si siempre has querido comprarte una pluma y apuñalar con ella en la yugular a tu vecino de barra, estás de enhorabuena. Este juego te permite meterte en la piel de los más malos y despiadados delincuentes del mundo. Porque, admitámoslo, ser malo es divertido. Y siempre tienes las mejores frases de la película.





Un juego de gángsters es una idea muy vieja, tan vieja como que a casi todos se nos ha ocurrido en alguna ocasión. Pero a la vez, se trata de una idea muy original, y si la memoria no me falla, es el primer juego de este tipo que sale a la luz. De esto trata Gángsters : una simulación comercial, donde el dinero viene de cualquier fuente y es conseguido usando cualquier medio. Toda una simulación para calmar las ansias megalomaniácas de un esquizofrénico quiero-ser-Napoleón. Y lo más importante: ¡seremos los malos!

REALIZACIÓN

Hot House (los desarrolladores que andan detrás de éste programa) han ido a por todas. En un esfuerzo por simular todos los detalles que podíamos esperar en un juego de gángsters, han simulado una ciudad entera: New Temperance.

Cuando digo una ciudad entera, quiero decir entera : hay unas 1280 manzanas de casas, de las cuales más de 750 pueden ser compradas, extorsionadas o, directamente, voladas a base de dinamita. Cada manzana puede tener hasta nueve locales, y existen en total unos 2500 comercios distintos, cada uno de los cuales puede ser de uno de los 150 tipos disponibles. Hay desde zapaterías hasta casas de empeños, pasando por bancos, hoteles, fontanerías, cafeterías y estudios de danza. Y, danzando por está ciudad, hay más de 5000 personas de 9 etnias (anglosajones, italo-americanos, judios, polacos, hispanos, etc.) Entre estas 5000 personas hay 2500 dueños de negocios, 2000 civiles, como 400 matones, 400 fieles (y corruptibles) oficiales de policía, 100 agentes del F.B.I., 32 periodistas, 12 jueces, 12 fiscales de distrito, varios líderes religiosos, unos cuantos soplones y, por supuesto, un alcalde sediento de dinero. Para animar las cosas, existen tres bandas rivales totalmente dispuestas a hacerte la competencia, cada una con sus matones, territorios y sed de sangre.

Nuestra relación con la ciudad se divide en dos fases : una de planificación, al comienzo de la semana, y otra de ejecución durante la misma.

¿TENEMOS UN PLAN?

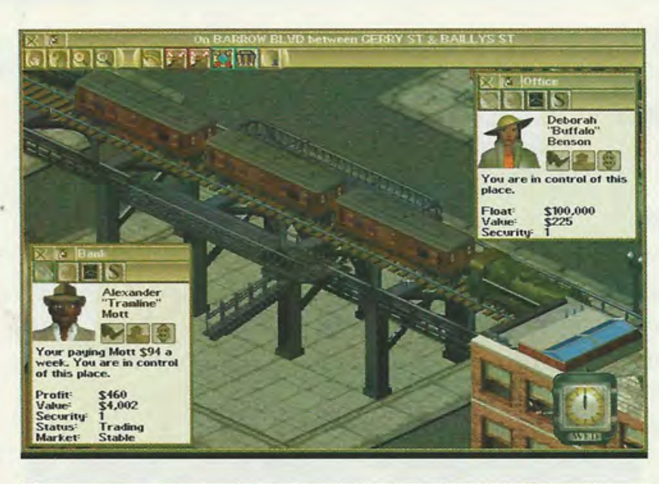
Lo primero que nos encontramos al iniciar la partida es con una especie de escritorio. Se trata de la fase de planificación, y desde aquí podemos hacer cosas como examinar nuestras finanzas, el mapa de la ciudad, o averiguar si nosotros o nuestros hombres están buscados por la justicia y/o el F.B.I. También podemos examinar nuestras relaciones diplomáticas con el resto de las bandas.

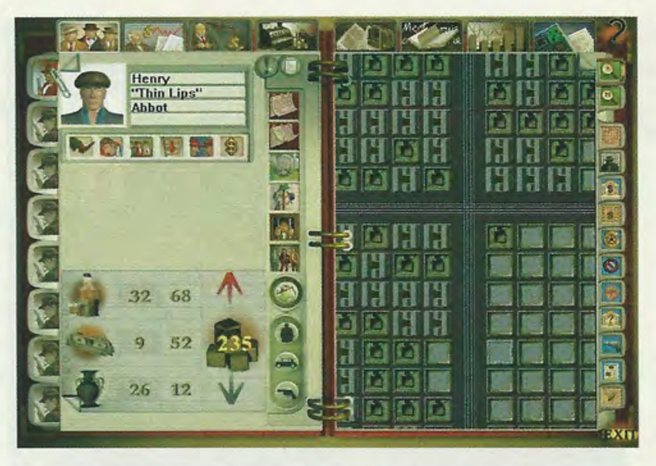
Nuestra fuerza de trabajo son los matones, tipos duros y sin escrúpulos que debemos reclutar por la ciudad. Para organizar a los matones disponemos de varios tenientes, matones ascendidos por nosotros, cada uno de los cuales puede tener los hombres que queramos a su cargo. Las órdenes se dan a los tenientes, que a su vez ya las repartirán como puedan entre sus hombres. Cada matón está definido por una serie de puntuaciones en varias habilidades distintas: inteligencia, organización, negocios, armas, puños, cuchillos, piromanía, explosivos, conducción, intimidación y sigilo. Los tenientes intentarán asignar al matón adecuado para cada tarea.

En cuanto a enumerar las órdenes que podemos dar, ni hablar. Nos quedaríamos sin espacio, pero podéis imaginar de qué va el asunto echando un vistazo al cuadro 'Un día en la vida de...": Podemos resumir que se puede hacer todo aquello que imagines que puede hacer un gángster. Para asegurarnos de que no













damos más órdenes de las que van a poder ser llevadas a cabo, cada teniente tiene una esfera indicadora del tiempo libre que le queda durante la semana, que se va rellenando según le damos instrucciones.

Y, por supuesto, es ahora cuando podemos comprar y distribuir equipo entre nuestros hombres. Tenemos unas cuantas armas a nuestra disposición : pistolas, fusiles, escopetas, ametralladoras y pistolas automáticas (y dinamita para tareas de demolición). Y hay tres tipos de coche disponibles en el juego: coche normal, camioneta y deportivo.

Por último, si hemos contratado a un abogado o a un contable, también les podemos dar instrucciones. El primero se encarga de enterarse cuáles de tus matones están acusados de qué, así como de sobornar a los policías y oficiales de la ciudad. El segundo puede realizar una auditoría a uno de tus negocios para ver si alguno de tus hombres te está robando.

EN ACCIÓN

La segunda fase del juego, una vez que hayamos terminado de dar órdenes a nuestros chicos, es en tiempo real. Es ahora cuando transcurre la semana y tus instrucciones son obedecidas. Disponemos de un reloj para acelerar el paso del tiempo si nos place, y también podemos pausar la acción en cualquier momento. Durante esta fase también se pueden dar instrucciones a tus matones, pero son órdenes puramente reactivas a algún suceso no previsto. Por ejemplo, podemos ordenar matar a algún matón enemigo que se infiltre en nuestra zona. O podemos sencillamente seguirle para ver qué hace. También podemos ordenar a nuestros hombres que vayan a algún lado del mapa, pero teniendo en cuenta que dejará de hacer aquello que tuviera asignado.

UN POCO DE ECONOMÍA

Al final del día, el objetivo del juego es hacerte rico y poderosos. Hay tres maneras de ganar: acabando con los rivales, presentándose (y ganando) a las elecciones de la alcaldía o retirándote cuando hayas acumulado una fortuna de más de cien mil dólares. Tus principales fuentes de gastos son los sueldos de tus hombres, los sobornos que pagues a los policías en la nómina, la compra de equipo y la adquisición de negocios legales o ilegales.

Por otro lado, tus mayores fuentes de ingresos son el dinero de protección y los beneficios que generen tus negocios. Recuerda que los negocios ilegales dan mucho más dinero, pero necesitan un comercio legal que les sirva de tapadera y, además, una buena inversión inicial. Inversión que puedes perder si la policía, o más a menudo el F.B.I., te los cierran. En cuanto a la variedad de negocios ilegales, no te puedes quejar: alambiques para destilar alcohol, bares de copas, prostíbulos, partidas de cartas, casinos, luchas ilegales, lotería, carteristas,juego, imprentas de moneda falsa, etc.

UN DÍA EN LA VIDA DE...

Toribio "Másmaloqueuncancer" Fernández es un capo mafioso que acaba de instalarse en New Temperance. He aquí algunos fragmentos escogidos de su diario secreto y no publicado:

- 2 Octubre de 1924:
  "...Acabamos de montar la oficina. Esta tarde mandaré a algunos de los chicos a que ofrezcan nuestros 'servicios' de protección a las manzanas vecinas. Tengo que decir a 'Manos Torpes' Flanaghan que se pase por el gimnasio y el puerto para reclutar algunos trabajadores extras. Esta ciudad es un territorio virgen..."
- 9 Octubre de 1924:
  "...Todo va estupendamente. La gente del barrio comienza a respetarme y los comerciantes cercanos han pagado religiosamente el 'seguro'. Voy a poner a los nuevos hombres bajo el mando de 'Manos Torpes' para que extiendan nuestro plan de seguros a las manzanas vecinas. Le he hechado el ojo al gimnasio de la esquina, así que voy a mandar a Charlie 'Boquita de Piñón' para que pregunte por el precio..."
- 16 Octubre de 1924:
  "...Charlie le hizo una oferta que no pudo rechazar y el gimnasio es mío. Voy a comprar el solar de la parte de atrás, y ya veré qué hago con él. Desgraciadamente, 'Manos Torpes' me ha dicho que el dueño de los grandes almacenes no quiere entrar en nuestra pequeña gran familia, así que le he dicho que vuelva para allá con dos o tres chicos y trate de 'convencerle'. La policía de momento no molesta, pero voy a contratar un abogado para lubricar las relaciones sociales con ellos..."
- 23 Octubre 1924:
  "...¡Ya sé lo que haré con el solar! La gente del barrio está sedienta de sangre, así que montaré un ring de boxeo. Las apuestas pueden ser una buena fuente de ingresos extra. En el lado negativo, el hombre de los grandes almacenes sigue empeñado en que no necesita protección, e incluso se ha chivado a la policía. Mala cosa, el ejemplo podría extenderse. Voy a mandar a Alexander 'Tres Dedos' para que le recete jarabe de dinamita y cortar por lo sano la infección. Voy a tener que poner algunos policías más en nómina..."







LA GENTE

Lo que es fascinante es cómo los habitantes de la ciudad reaccionan ante tus acciones. La agente normal puede estar aterrorizada por tus matones, pero también puede revelarse si te pasas en tu política de 'seguridad' o si alguien te toma el pelo y queda impune. La policía, siempre que les sobornes regularmente, te dejará bastante tranquilo. Pero dedícate a incendiar, asesinar o volar más de la cuenta y los tendrás detrás de ti todo el día. Y sobre todo intenta no matar a los agentes. El F.B.I. es prácticamente incorruptible y es tu mayor enemigo. Por otra parte, tantos los jueces como los fiscales del distrito sí son bastante corruptibles, así que dejarán a tus hombres libres y en la calle, previo pago de una módica cantidad. También puedes repartir dinero a los periódicos y a los líderes religiosos, garantizando una población más dócil y sensible con tus peticiones.

Puedes hacer todo lo que querrías hacer como un gángster, y más. ¿No lo oyes? Se puede decir más alto pero no más claro: PUEDES HACER TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE HACER. Por lo menos, si alguna vez has querido ser un gángster.

GRÁFICOS Y TODO ESO

Nos estamos quedando sin espacio, así que no nos entretendremos en lo obvio: los gráficos no son lo más importante. Pero, de hecho, tampoco desmerecen para nada al resto del juego. Son funcionales, simples, y proporcionan una buena inmersión. Cada una de las personas de la ciudad tiene una foto propia y los menús y pantallas están muy 'a la época'.

Por otra parte, el sonido y los efectos sonoros son a veces graciosos, y siempre atmosféricos. Quizás se echa de menos más variedad en las pistas de audio a nuestra disposición, pero escuchar a nuestros matones en sus andanzas por la ciudad lo compensa. Aunque no sabemos que tal quedarán las voces en castellano (si es que las traducen). En general, la presentación del juego es de notable alto, pero sin grandes alardes.

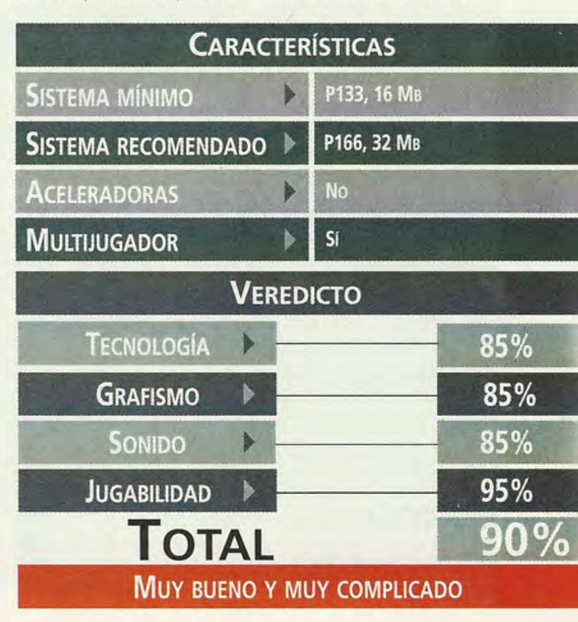
ASÍ QUE...

Llega el momento difícil: ¿es bueno o no es bueno este juego? Sobre todo, ¿toda esa complejidad hacen al juego interesante o simplemente demasiado difícil? Durante mucho tiempo hemos bailado sobre el filo de una navaja, inclinándonos por una u otra opinión. Los pros del juego ya han sido comentados: es inmersivo, completo y, en cuanto a estratégica se refiere, tiene una profundidad como para que se muera de envidia la Fosa de las Marianas. En contra del juego está esa misma complejidad que lo hace tan interesante: a veces se te va de las manos. Muchas veces es difícil separar la causa del efecto de las cosas que están pasando, así que se complica la tarea de idear tácticas efectivas.

Y el principal punto negro es la interfaz. Los diseñadores deberían haberse dado cuenta de que en el fondo han construido una base de datos inmensa, pero la manera de consultarla y manejarse con ella no es todo lo cómoda que debiera. Muy a menudo es difícil relacionar nombres con hechos y lugares, dejándonos un poco perdidos al buscar la información que queremos.

Y SIN EMBARGO... TE QUIERO

Pero a los hechos me remito: no hemos parado de jugar desde que lo tenemos. Así que, para bien o para mal, nos encanta y nos toca las narices todos sus defectos. Pero atención: este juego no es para todos los públicos. Es un juego de Estrategia con E mayúscula para Estrategas con E mayúscula. Y luego no digáis que no estabais advertidos.✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	Sí

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	85%
GRAFISMO	85%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	95%
TOTAL	90%

MUY BUENO Y MUY COMPLICADO

Guerra a baja altura sobre Vietnam

MISING IN ACTION

DESARROLLADOR	GT
DISTRIBUIDOR	NEW SOFTWARE CENTER
GÉNERO	ACCIÓN

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Glass Ghost nos pone a los mandos de un helicóptero de la Guerra del Vietnam en un arcade de corte clásico. Pocas novedades, pero mucha jugabilidad para los fans del género de acción. Disponte a eliminar a todos los enemigos que se crucen en tu línea de juego, no te lo pienses dos veces para eliminar a Charlie.

Para todos aquellos que hemos disfrutado con las escenas bélicas de películas como *Apocaypsis Now* o *La Chaqueta metálica*, aparece este arcade en tres dimensiones con perspectiva en tercera persona. Por un extenso mapeado dividido en diferentes misiones, controlamos un helicóptero que tiene por objeto destruir, defender o realizar tareas de infiltración y reconocimiento. Lo primero que es digno de destacar en cada partida es el manejo del aparato. Su flexible maniobrabilidad es un elemento del que habremos de sacar ventaja a la hora de atacar al enemigo, pudiendo, además de realizar varias pasadas, sobrevolar lentamente el objetivo, dar marcha atrás, pararlo en el aire o realizar ataques desde nuestro lateral gracias a la compuerta por la que puede disparar nuestro artillero. Cuesta dominar estos movimientos, pero en ellos está toda la gracia y originalidad del juego. Por lo demás, es bastante parecido a otros clásicos del género, como *Fire&Fight*, pero la originalidad de su desplazamiento habría de ser un incentivo suficiente para que interese a aquellos que buscan en los videojuegos una oportunidad para desahogarse. Además el helicóptero dispone de dos puntos de mira, con uno disparamos las armas del aparato (misiles, bombas, ametralladoras, y demás parafernalia bélica) y con el otro dispara el artillero de abordo. Éste es otro elemento a la hora de improvisar (no hay tiempo de planear) nuestros ataques y de juzgar la originalidad del programa. Aunque este último punto no es en absoluto importante.

El juego no busca aportar nada nuevo, sino ser adictivo y tener calidad. Estos puntos sí los cumple ampliamente. Por una parte, cualquier juego arcade que esté medianamente bien desarrollado, siempre goza de una alta puntuación en jugabilidad, además la calidad de éste está muy por encima de la media.

UN ACABADO CASI EXCELENTE

Los movimientos son muy fluidos y pueden llegar a ser precisos con un poco de práctica. El escenario está perfectamente texturizado y gana enteros en los detalles, siempre sin sacrificar rapidez, así como en los efectos de luces, disparos y explosiones. La música sigue al dedillo el estándar de las películas y juegos bélicos, esto es, pegadiza y de tono épico. Los sonidos son sencillamente los que cualquier jugador espera oír y están amenizados con voces digitalizadas que ayudan a sumergirse en la acción. Antes de cada misión se nos muestra un vídeo (de ahí que el juego precise de dos CDs) en el que se explican los objetivos de cada fase y el porqué de los mismos, formando de esta manera una película con un argumento tan simple como efectivo, llevada a cabo por "actores" interpretando a esos personajes que son más americanos que una doble con queso. No es más que una manera de amenizar este *shoot them up*, no permite ninguna interactividad por nuestra parte.

He escrito "casi" y no "excelente" a secas porque hay un inconveniente cuando entramos en combate: por alguna razón (que comprenderán los técnicos) cuando hay muchos elementos en pantalla se cuelan algunas texturas en un sitio que no les corresponde. Supongo que este pequeño inconveniente quedará resuelto con algún patch, hasta entonces las escenas de lucha pierden belleza y efectividad.

Como si de un simulador se tratase, al finalizar cada misión contamos con un informe de nuestra actuación del tipo con cuántos vehículos o tropas enemigas hemos acabado, cuántos civiles hemos asesinado o qué efectividad desarrollamos a lo largo del vuelo. Por supuesto también tenemos la oportunidad de promoción o de ganar alguna medalla.✦







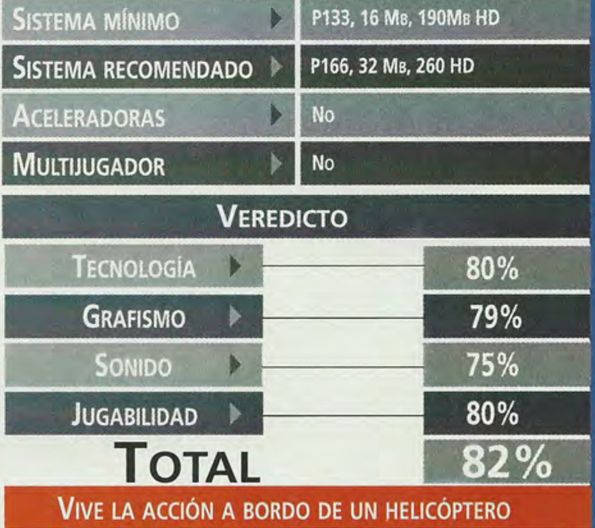








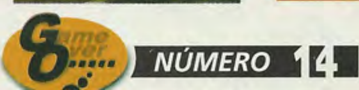




CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB, 190MB HD
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB, 260 HD
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	79%
SONIDO	75%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	82%

VIVE LA ACCIÓN A BORDO DE UN HELICÓPTERO



DESARROLLADOR	CAPLOM
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	PLATAFORMAS

AUTOR: IGNACIO PULIDO

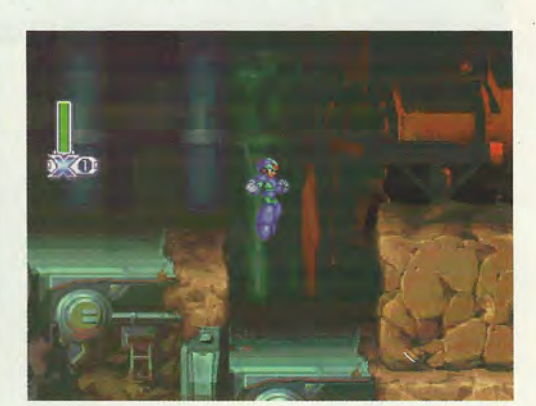
Como una vieja recreativa en tu PC

MEGAMAN X4



Ya estamos de vuelta con la estética Manga, para más señas en un Arcade de plataformas que bien podríamos haber encontrado en los salones recreativos de hace un par de años. Todo esto conlleva una virtud y su correspondiente contrapartida: jugabilidad a raudales, pero un suspenso en originalidad o tecnología.





Para poner en pocas líneas lo obvio, vamos a resumirlo así: una amenaza a la tierra por parte de un malo maloso al que le siguen cientos de ingenios cibernéticos. Frente a él un par de buenos con cara de niños (como dicta el buen Manga) y con armas más grandes que ellos mismos. Y no se necesita nada más para hacer un buen juego de plataformas al más viejo estilo.

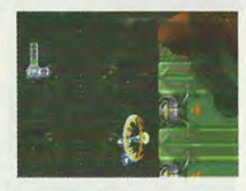
Empezamos con los defectos: nihil novum sub sole, dirían los latinos. Esto es, nada nuevo: ni historia, ni opciones, ni tecnología. Es más, este juego podría haber salido al mercado hace un par de años. Los gráficos, que ahora en los juegos de plataformas suelen utilizar polígonos y una perspectiva en tres dimensiones, son sencillos sprites que además no gozan de una definición a la altura de los tiempos que corren, a no ser que quieras jugar en una pantalla reducida o tengas un muy buen equipo. La velocidad tampoco es tan rápida pero, al manejar un humanoide y no una nave o un correcaminos, este es un defectillo que se puede pasar por alto. Sobre todo si tenemos en cuenta la suavidad del scroll que nos desplaza por los diferentes escenarios. El movimiento de los personajes es harto simple y los diferentes enemigos que nos encaran no suelen requerir más táctica que la de disparar y saltar o hacer un barrido. Sobre todo se echa en falta la posibilidad de disparar hacia arriba o en diagonal. Esto trata de ser compensado con la utilización de diversas armas. Pero, sobre todo, lo que sí nos gustaría, y el juego no contempla, son las opciones de multigugador.





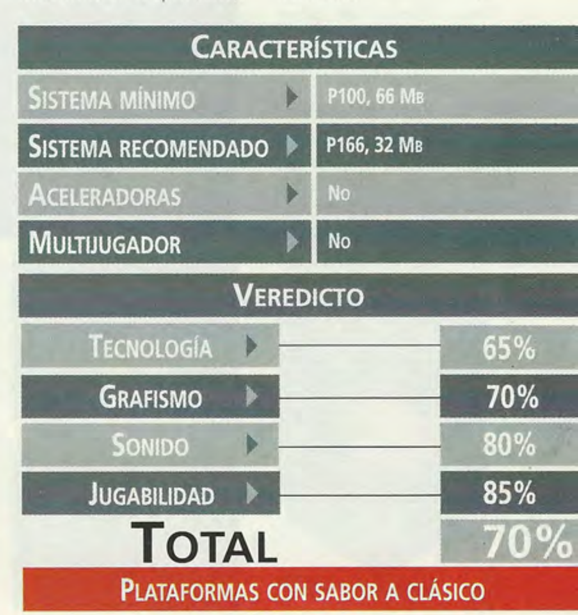
En cuanto a las virtudes, hay que tener en cuenta que partimos de la base de un programa de corte muy clásico, son todas aquellas propias del género: variados escenarios, multitud de enemigos diferentes, acción que combina tanto la lucha como la superación de trampas (a modo de abismos que saltar u armas que esquivar) y, lo más importante para un juego de plataformas, la inclusión de sorprendentes enemigos de final de fase. Además antes de empezar cada partida, podemos escoger manejar uno de los dos protagonistas. La elección no es un mero adorno, puesto que cada uno tiene su forma de pelearse (a distancia o con un sable luz). Pero con mucho, la mayor ventaja que en este programa debería buscar su presunto comprador; es su clásica confección: salta, coge un arma, dispara a derecha e izquierda, avanza, vuelve a saltar y luego derrapa. Así durante todas las fases del juego, sin más opciones o florituras. Como una máquina recreativa o un juego para consola. La jugabilidad está asegurada (¡menos mal que podemos guardar en el disco nuestros progresos!) gracias a la inclusión de todos los elementos imprescindibles del género, a su acertado nivel de dificultad, a su música y sus secuencias de vídeo manga entre las fases, y al correcto acabado del programa que consigue combinar todos los anteriores elementos.✦











CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 66 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	65%
GRAFISMO	70%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	70%

PLATAFORMAS CON SABOR A CLÁSICO

DESARROLLADOR	SCI
DISTRIBUIDOR	INFOGRAMES
GÉNERO	CARRERAS

Si tú me atropellas, yo destrozo tu carrocería

CARMAGEDDON 2

AUTOR: IGNACIO PULIDO

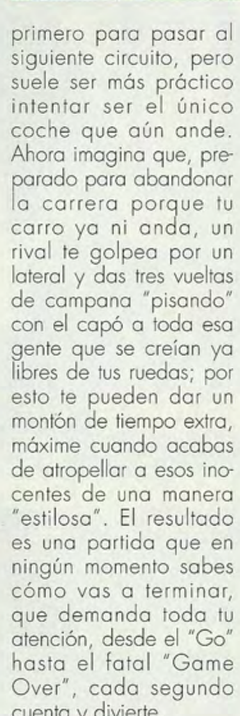
Parece una cita obligada hablar de la polémica que ha suscitado este juego. Como ese tipo de comentarios es probable que los vayas a oír en tertulias televisivas, aquí nos vamos a saltar este punto. Carmageddon2 es sólo un juego. Y basta.

¿Qué tipo de argumento puede justificar que una panda de autos locos se dediquen a destrozarse y llevarse por delante a media ciudad? ¿Qué importa? En Carmageddon2, al igual que su predecesor, nos ponemos en la piel de un conductor sin escrúpulos en un ambiente donde está muy de moda el humor más negro y zafio. El porqué estamos ahí es algo irrelevante. Se trata de una carrera, o eso parece al principio. Pero los elementos que en ella figuran terminan por convertir al juego en algo muy distinto: gente que pasea desprevenida por la calle y competidores (¡malditos!) que prefieren dirigirse directamente hacia tu coche en vez de hacia la meta. Y es tremendamente divertido, incluso para los más escépticos (entre los que nos incluíamos). Imagina un circuito dividido en etapas, con un tiempo límite para completar cada una de ellas. Supón que no tienes porqué recorrer las pistas de una manera lineal, que están a la orden del día los atajos y las rutas alternativas. En las carreteras hay multitud de personas (o zombies para los más escrupulosos) que al ser atropellados te dan unos bonus en forma de tiempo extra, de modo que puedes dedicarte a no apurar el acelerador para llegar al siguiente "Check Point", sino a apurar a los paseantes contra tus parachoques para ga-nar ese tiempo que te permita seguir en el juego. Por supuesto, puedes tratar de ser el primero para pasar al siguiente circuito, pero suele ser más práctico intentar ser el único coche que aún ande. Ahora imagina que, preparado para abandonar la carrera porque tu carro ya ni anda, un rival te golpea por un lateral y das tres vueltas de campana "pisando" con el capó a toda esa gente que se creían ya libres de tus ruedas; por esto te pueden dar un montón de tiempo extra, máxime cuando acabas de atropellar a esos inocentes de una manera "estilosa". El resultado es una partida que en ningún momento sabes cómo vas a terminar, que demanda toda tu atención, desde el "Go" hasta el fatal "Game Over", cada segundo cuenta y divierte.









TECNOLOGÍA Y ORIGINALIDAD

El detalle más vistoso de esta segunda parte con respecto a la anterior es el uso de los polígonos. En Carmageddon los gráficos estaban hechos mediante sprites, modalidad que no reflejaba toda la suntuosidad visual que demandaba un juego tan dantesco. Ahora ya no se espachurran sin más tus víctimas, puedes llevarte sólo sus brazos o sus piernas, y los coches se desmontan pieza a pieza. Además los paseantes gozan de cierta inteligencia, suplican perdón o se levantan y huyen si sólo los has rozado. Se han incluido cientos de detalles en forma de objetos que iremos recogiendo durante la carrera (armas, la posibilidad de cambiar la gravedad de la atmósfera, etc.). Y todo esto se ha combinado con tan buen hacer. Aquí es donde entra la tecnología, con la que el juego cumple sobradamente su objetivo: divertir, dar pista para que nos desahoguemos. Finalmente, una mención especial para el modo multijugador que está lleno de opciones para dar color a nuestras venganzas personales.✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P166, 32 MB, TARJETA GRAF. 2 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB, TARJETA ACELERADORA
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	85%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	90%

HA VUELTO EL NÚMERO UNO

Casi tan duros como Mad Max

TRIBAL RAGE

DESARROLLADOR	EMPIRE
DISTRIBUIDOR	DINAMIC
GÉNERO	ESTRATEGIA

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Mundo pos nuclear, un montón de tribus enfrentadas y una sabia combinación entre alta tecnología y armas rústicas. Éste es la tierra en la que deberemos poner a tono nuestras cualidades tácticas. De nuevo, otro clon de la estrategia en tiempo real; pero esta vez viene con interesantes novedades.

¿Hay que explicar todavía a alguien lo que es la estrategia en tiempo real? ¿Tenemos que volver a escribir eso de "agrupa tropas, dírigelas con el ratón, explora y conquista sin tomarte un respiro entre turno y turno porque no existen"? No, claro que no. Si alguien está interesado en comprar este juego, ya sabe a lo que se enfrenta. Pero esto no tiene porqué restar puntos de originalidad al programa, al fin y al cabo se limita, en su planteamiento principal, a seguir los cánones de este género (de igual modo no se puede reprochar a una película una bélica falta de originalidad porque en ella aparezcan tanques). Es más, Tribal Rage incorpora unas innovaciones que, de estar un poco mejor coordinadas, hubiera disparado para arriba la cualidad del juego. Pero vamos por partes: se nos da la posibilidad de elegir una entre seis tribus diferentes, todas ellas con sus correspondientes unidades, aunque las diferencias entre las mismas no lleguen a demandar diferentes tipos de estrategia (como ocurría con las tres razas de Starcraft). Podemos jugar una campaña con cada una o echar una partidita aislada. Hasta aquí nada nuevo y nada malo. Las novedades se concentran antes de que la acción comience, sin duda un gran aliciente para los jugadores más creativos. Y son: la posibilidad de editar tus propios escenarios (desgraciadamente no todos los juegos tienen un editor de misiones) y la de, aquí está realmente la originalidad, configurar tus guerreros y vehículos. ¿Alguien quiere un buen cañón en esa moto? ¿Tal vez un escudo personal y unos sensores en ese explorador? Pues hala, ahí están, para que diseñes la partida a tu gusto. No sólo puedes hacer esto en un escenario de tu creación, sino entre las propias fases de una campaña. De este modo, el juego pasa de tener, además del componente táctico sobre el campo de batalla, un carácter de estrategia antes de que ésta empiece. Dentro de la lucha hay también algunas novedades; por ejemplo, las unidades tienen munición limitada... si esto da realismo al juego o lo vuelve engorroso, es una opinión que depende del tipo de jugador que seas.







Los gráficos tienen dos caras: el escenario es bastante simple, incluso un poco monótono, pero cumple. Sin embargo, las unidades están perfectamente detalladas; además existe una gran variedad, en cuanto a aspecto no a funcionalidad, de las mismas.

¿ENTONCES?

Y sin embargo, algo falla. Aunque tenga todas las características de los grandes del género y algunas de cosecha propia, la jugabilidad se resiente. Es como si todo este elenco de características no estuvieran bien coordinadas y todas juntas no llevarán a ninguna parte. Una lástima: no posee ese rasgo que aumenta la adrenalina en los jugadores que saben manejarse en tiempo real. Es como si le faltase fluidez o una interfaz que pusiera a nuestro alcance todas sus buenas cualidades. De cualquier modo, no es un mal juego y, si tomamos en cuenta su precio, puede resultar una opción muy aconsejable (para los amantes del género que saben apreciar las novedades).✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 16 MB, TARJETA GRAF. 1 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB, TARJETA GRAF. 2 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	80%
SONIDO	60%
JUGABILIDAD	65%
TOTAL	70%

TRIBUS APOCALÍPTICAS

Desarrollador	Psygnosis
Distribuidor	Erbe
Género	Estrategia

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Guerra a gran escala en tiempo real

GLOBAL DOMINATION



Prepara cientos de cabezas nucleares en tus silos, ten a punto tus flotas navales y aéreas, manda tu satélite a estacionarse sobre el territorio enemigo. Después de esta Guerra Nuclear no es probable que quede nada, aunque tú te lo vas a pasar bomba haciendo girar el globo y lanzando misiles como si fueran patatas.

Una vez más se rompe el equilibrio mundial, pero en esta ocasión los diferentes países toman la vía rápida para hacer la guerra: los misiles nucleares. Nada de tropas, invasiones, toma de situaciones estratégicas, espionaje... todos los participantes del conflicto arman sus silos y preparan sus bases para ataques quirúrgicos. En este contexto, el jugador se pone a los mandos de una organización destinada a salvar el mundo del cataclismo nuclear.

Como es habitual en los juegos de estrategia, contamos con dos posibilidades de juego: el modo campaña o partidas aisladas que podemos configurar mediante un editor. La primera posibilidad se desarrolla mediante misiones dispuestas de manera lineal y amenizada con videos que nos explican los objetivos de cada fase y dan un trasfondo argumental a la partida.

El juego se centra en una única pantalla, el globo del mundo que podemos hacer girar cómodamente con el ratón. Sobre el planeta comenzaremos a ver multitud de destellos que señalan la ruta que siguen los misiles al atravesar rápida y constantemente las enormes distancias de la tierra, así como satélites, todo tipo de aviones, barcos y submarinos.





MECÁNICA DEL JUEGO

Podemos manejar al mismo tiempo dos tipos de bases, una de defensa y otra de ataque, cada una se activa con un botón del ratón. Con el teclado elegimos qué tipo de defensa o de ataque deseamos utilizar (misiles, satélites, armada o flota aérea) de modo que podemos, por ejemplo, pasar de atacar con misiles y defender con cazas, a atacar con un satélite y defender nuestras costas con un barco. No todos los países que controlamos tienen las mismas características, algunos pueden lanzar al espacio satélites, mientras que otros tiene su punto fuerte en las flotas navales. A la hora de atacar un territorio enemigo podemos seleccionar como blanco cualquiera de sus bases. Aquí es donde entra el factor estrategia, puesto que es importante saber qué objetivo tiene prioridad. El funcionamiento del juego, gracias a esta sencilla y atractiva interfaz, es bastante simple, aunque exige reflejos y el conocimiento de nuestros recursos.

Para adornar la única pantalla del juego, de vez en cuando veremos en el ángulo inferior izquierdo una pequeña ventana que muestra una película de lo que estemos haciendo en ese momento. Además, estaremos constantemente guiados por la voz de la computadora, tipo dependiente de restaurante de comida rápida, que irá indicando el resultado de nuestras acciones.

Debido a la rapidez que demanda el tener que interceptar un ataque enemigo, manejar una base u otra o desplazar el globo, el factor estrategia suele quedar relegado. De hecho, y a pesar de que se juega sobre un mapa, el programa tiene más de mata-marcianos que de cualquier otra cosa. Esto y la falta de diferentes "decorados" dan al juego un aspecto muy monótono, que sólo puede ser compensado en las partidas multijugador. A pesar de este inconveniente, no nos encontramos ante un mal juego si es que nos conformamos con una partida de vez en cuando. Aunque el desarrollo de cada partida sea bastante similar, el programa se salva por la efectividad de sus gráficos (cohetes de todos los colores y hongos nucleares a mansalva), la originalidad de su planteamiento e interfaz y la posibilidad de desahogo que ofrece a cualquier jugador rencoroso (ahora se van a enterar los americanos por lo mal que me lo hicieron pasar en su país, voy a volar Holanda por esa nórdica que me dijo "no".✦



Características	
Sistema mínimo	P100, 16 Mb, Tarjeta graf. 2 Mb
Sistema recomendado	P166, 32 Mb, Tarjeta acel. 3D
Aceleradoras	No
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	80%
Grafismo	75%
Sonido	70%
Jugabilidad	70%
Total	**75%**

EL MUNDO EN TU RATÓN

DESARROLLADOR	3DO
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	ESTRATEGIA

La chaqueta de plástico...

ARMY MEN

AUTOR: JUAN DEMIGUEL



La cosa va de guerras, soldados, balazos, y de tocar esa fibra sensible y olvidada que nos conecta con la infancia. Todos (bueno, vale, casi todos) hemos crecido jugando con los dichosos soldaditos. Cajas y cajas llenas, compradas poco a poco con esfuerzo, y de varias marcas, modelos y tamaños diferentes.

Organizábamos batallas épicas en el salón de nuestra casa, con batallones por encima y por debajo de los muebles. Y aun creíamos que en las guerras lo peor que podía pasar es que saltaran algunos pedacitos de plástico verde. Luego hemos crecido y hemos ido a ver películas como "Salvad al paquete Bryan" (o lo que sea). Y hemos aprendido que la guerra es ruido, confusión, pedacitos de colegas volando por los aires y, sobre todo, que al final siempre ganan los americanos. ¿No es encantador?

AL GRANO

Pero nos desviamos del tema, que es el *Army Men*, y la verdad es que no hay mucho que contar. La idea inicial del juego es bastante original, pero el desarrollo es rutinario y la realización poco sorprendente. No hay nada que destaque, pero tampoco hay ningún defecto grave. Pero quizás os estéis preguntando cómo es el juego en los detalles.

Mirad, la acción te coloca en la piel (perdón, el plástico) de un sargento del ejército Verde. Los Marrones (o sea, los malos) están dando guerra y se aprestan a invadir tu país. Así que te va a tocar a ti resolver la papeleta, para no variar. El desarrollo del juego se reparte en tres escenarios distintos, cada uno de los cuales consta de cuatro misiones. A su vez cada misión consiste en una serie de objetivos que debes ir completando, y que sirven en cierto sentido como puntos para guardar la partida. Si te matan, y vas a acabar harto de que te reduzcan a basurilla de plástico verde, volverás a empezar desde el último objetivo que cumpliste. La variedad de objetivos es muy amplia, pero también es bastante previsible: ve allí, mata a éste, protege a éstos, pide una mesa para cuatro...

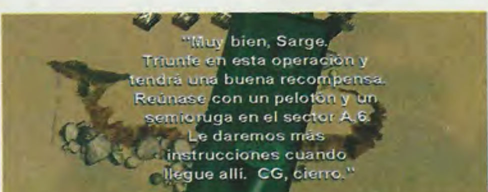
Para ayudarte cuentas, para empezar, con tu viejo amigo el fusil con munición ilimitada. Pero además puedes encontrar por ahí, dentro de cajas, divertidos juguetes para amenizar cualquier conflicto armado: bazookas, morteros, granadas, lanzallamas y un interesante fusil automático. Pero esto no es todo, además puedes montar en varios vehículos: tanques, jeeps, camiones y medias-orugas. Otros especiales disponibles son el reconocimiento aéreo, para saber a cuántos y cuáles enemigos te enfrentas, los ataques aéreos y los paracaidistas.





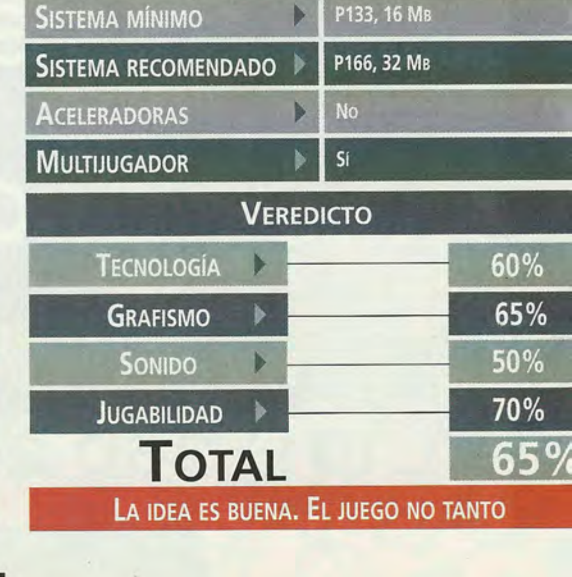


Lo más interesante, al menos a priori, es la posibilidad de comandar de cuando en cuando a un grupo de soldados. Pero a la hora de la verdad sólo tienes tres órdenes disponibles (seguidme, atacad y defended) y encima el resultado es el mismo: nunca te hacen mucho caso, siempre estorban y además duran un asalto. El programa se ve entonces condenado a ser más un arcade que un juego de estrategia.



Pues eso. Los gráficos no son nada de otro mundo, además de monótonos, pero están bien animados y la acción es muy fluida incluso en los ordenadores menos dotados. El sonido termina por ser irritante, ya que las voces se superponen unas con otras y acabas escuchando a cuatro sargentos diciendo simultáneamente que no pueden llevar las granadas. Y la música tampoco es muy inspiradora.

En fin, Army Men es un juego no especialmente bueno y no especialmente malo. Puede ser entretenido un rato, pero su abrupta curva de aprendizaje y su excesiva simpleza lo obligan a ser uno más entre otros juegos de arcade-acción.✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	Sí

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	60%
GRAFISMO	65%
SONIDO	50%
JUGABILIDAD	70%
TOTAL	65%

LA IDEA ES BUENA. EL JUEGO NO TANTO



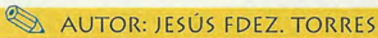




¡No siento las piernas!

NAM

Desarrollador	GT
Distribuidor	New Software Center
Género	Arcade 3D



Nunca es tarde si la dicha es buena, aunque este juego parece que a perdido el tren. Pese a que viene con unos meses de retraso, y no precisamente por el tiempo de desarrollo, si no más bien por utilizar una tecnología un poco obsoleta (la misma que se utilizó para Duke Nukem 3D), NAM nos proporcionará alguna que otra subida de adrenalina.

El mundo de las plataformas 3D está en continuo avance, cada producto que aparece aporta su granito de arena en la ardua tarea de alcanzar el juego más real. En este caso NAM no aporta demasiado, puesto que utiliza el mismo motor 3D que utilizó Duke Nukem 3D, incluso la mayoría de los efectos de sonido son los mismos; de hecho, en ocasiones, parece que nuestro querido Duke está en la selva eliminando charlies. De todas formas no podemos catalogar este producto sólo por su motor 3D, hay que destacar que el argumento es entretenido y posee cierto encanto.

CHARLIE A LA VISTA

Nos encontramos en una espesa selva, rodeados de sólo dios sabe cuántos charlies. De repente se escucha la voz de uno de ellos, pero, ¿dónde se encuentra? Esta y muchas otras preguntas se nos vendrán a la cabeza en determinados momentos de la acción.

Aunque, como se comentó anteriormente la calidad del motor 3D no es demasiado atrayente, sí que existen puntos a favor de este producto. La parte que más llama la atención es el argumento, basado en la guerra de Vietnam. Pasaremos muchas horas de entretenimiento, puesto que posee una gran variedad de escenarios y posibilidades. Además tiene las mismas cualidades que Duke Nukem; esto es, que puedes pasarte las horas muertas jugando sin parar y no te vas a cansar.







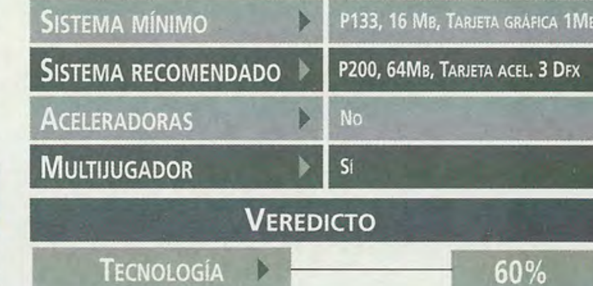
El objetivo del juego es, aparte de seguir con vida en estos hostiles territorios repletos de enemigos orientales, lograr cumplir las misiones que se nos encomiendan. Casi siempre tendremos ayuda de varios soldados que iremos encontrando por el camino hacia la victoria. Esta parte del argumento es bastante llamativa, puesto que de vez en cuando un soldado enfermero nos puede curar nuestras heridas y además podemos darle la orden de que nos acompañe a lo largo de nuestra misión. Debemos tener especial cuidado cuando estemos en zonas de bombardeo, puesto que podemos perecer a manos de nuestros propios compañeros.

La mayoría de los escenarios están centrados en la selva, y esto es algo que puede llegar a cansar. La mayoría de los objetos son bitmaps y no dan sensación de profundidad, por lo que si pasamos demasiado tiempo metidos en una selva bidimensional y pixelada acabaremos con los ojos como platos intentando visualizar alguna forma definida dentro de un mar de píxeles en movimiento.

En definitiva, este producto nos proporcionará horas de entretenimiento, sobre todo a los incondicionales de Duke Nukem. Pero la calidad no está a la altura de los tiempos que corren. Aunque debemos pensar que no sólo existen los grandes productos en este creativo mundo.✦







Características	
Sistema mínimo	P133, 16 Mb, Tarjeta gráfica 1Mb
Sistema recomendado	P200, 64Mb, Tarjeta acel. 3 Dfx
Aceleradoras	No
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	60%
Grafismo	58%
Sonido	62%
Jugabilidad	67%
Total	**65%**

Para fanáticos de Duke 3D

DESARROLLADOR	NOVALOGIC
DISTRIBUIDOR	ERBE
GÉNERO	SIMULADOR 3D

AUTOR: JESÚS FDEZ. TORRES

Vuelo de titanes

MIG-29/F-16

Seguro que más de un lector ha deseado alguna vez pilotar uno de estos ingenios voladores. Sin duda, con este producto lograrán conseguir sensaciones muy parecidas a las que podemos percibir en un caza real. Estamos ante un gran juego, con una física muy conseguida, aunque difícil en las distancias cortas.

La carrera por alcanzar la perfección, en lo que a simuladores de vuelo se refiere, comienza a convertirse en una cuenta atrás. La calidad de este simulador de vuelo militar unida a su precio hacen de este producto un récord que batir. El principal e innovador atractivo reside en que por el precio de un buen simulador de vuelo y obtenemos dos.

Novalogic ha puesto el listón muy alto para el resto de empresas que se dedican a la simulación aérea. La tecnología utilizada en la concepción de la física del caza y la combinación de gráficos y sonido son el resultado de un gran producto.

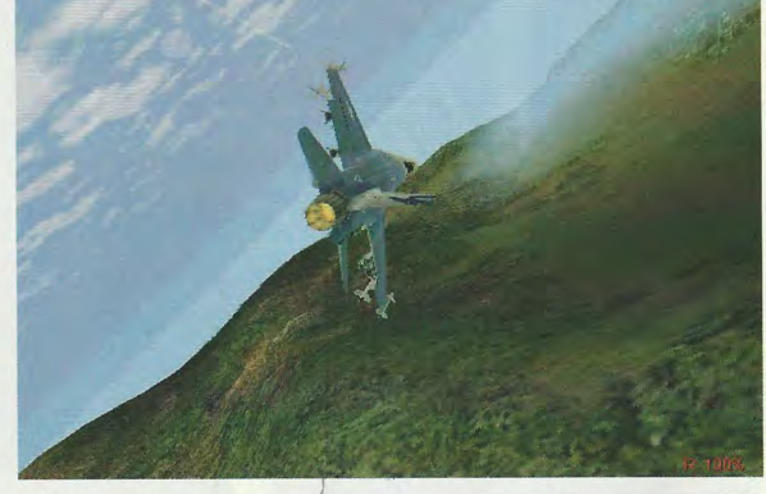
VOLAR, QUÉ GRAN PLACER

La suavidad de vuelo unido a la manejabilidad son detalles que debemos destacar como puntos fuertes de este producto. Aunque, en este apartado, la mayoría de los simuladores tienen un largo camino por recorrer.

En cuanto a la cabina de los cazas, están bastante cerca de la realidad. Todo el sistema de navegación, radar y el sistema electrónico de seguimiento están basados en sus hermanos reales. Cabe destacar que la mayoría de los mensajes que nos transmite el programa son a través de voz. Esto es de gran ayuda, sobre todo si estamos inmersos en alguna situación peligrosa.

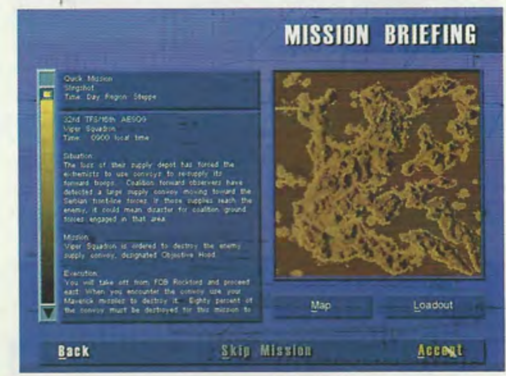
Un doble simulador para disfrutar doblemente de los altos vuelos

Algo que llama bastante la atención es la física. Esta parte del programa se puede considerar de las mejores: los sistemas de navegación parecen estar sacados de un caza real, y el control del aparato es bastante realista y, dependiendo de la vista que tengamos activada, podremos disfrutar de los efectos visuales que son muy espectaculares. En este aspecto hay que destacar los efectos vistos desde el exterior del avión; por ejemplo, siempre que realizamos un giro brusco, podemos observar cómo se forman las corrientes y



turbulencias de aire en las zonas de más rozamiento con el aparato. Detalles como este efecto son, sin duda, uno de los mejores con respecto a otros simuladores.

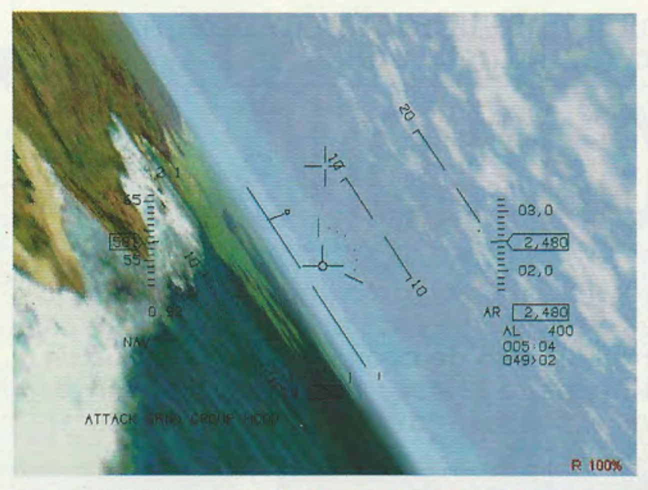
La calidad gráfica, junto con la suavidad de movimiento, son puntos a favor a la hora de evaluar este producto. La alta calidad de texturas hace que podamos observar con mucha precisión todas las partes del caza, sobre todo cuando nos hallamos en vuelo.



El punto oscuro de este simulador es la falta de detalle en los terrenos; en realidad, en este apartado la mayoría de los simuladores actuales no poseen una representación del terreno adecuada, pero claro, la tecnología actual y la, todavía, baja potencia de los ordenadores impiden llevar a cabo esta complicada tarea que es llevar la realidad a la pantalla de nuestro PC. Aunque hay que decir que la elevación y la sensación de realidad





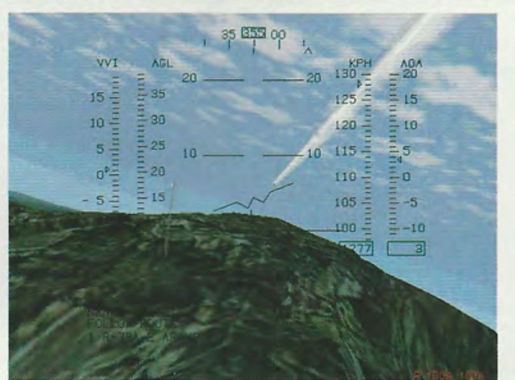




que producen las texturas sí es buena, siempre y cuando estemos situados a una altitud adecuada.









Tanto la música como los efectos de sonido durante el vuelo son impresionantes; de hecho cuando estamos en pleno vuelo podemos escuchar un sonido que hará real la sensación de estar dentro de la cabina de uno de estos ingenios. En definitiva, la parte del sonido está perfectamente integrada con los gráficos y la acción del juego.

Otra de las cosas que hacen de este producto un ejemplo que seguir son los manuales, los cuales a primera vista parecen ser poco extensos pero, al contrario de lo que pueda parecer, explican detalladamente varias técnicas de combate y armamento a la perfección. También tenemos sendas fichas para el teclado, que harán que la ardua tarea de aprenderse los controles y teclas sea algo más sencilla.

La posibilidad de jugar en red o a través de Internet proporciona a este producto muchas más horas de juego. Además, también tenemos el atractivo de poder enfrentarnos con alguien que quizás esté en la otra parte del mundo. La conexión es bastante sencilla y el mismo programa tiene una lista de sitios donde podemos encontrar algún atrevido piloto que quiera enfrentarse con nosotros. Por otro lado, la diversión está asegurada si tenemos la posibilidad de conectar dos ordenadores en red, puesto que uno de los grandes atractivos de este juego es la variedad de posibilidades que existen con este sistema de juego. Por ejemplo, combate frente a frente o combate en el mismo bando realizando misiones en pareja.

El aspecto de los menús es una parte muy conseguida: la navegación a través de ellos es entretenida y ofrece una calidad gráfica muy atractiva. Destacar que ofrece bastantes posibilidades con respecto al hardware instalado en nuestro ordenador. Soporta varios tipos de Joysticks y tarjetas aceleradoras de vídeo.

Para terminar, decir que el editor de misiones no acompaña a la estructura y calidad del resto del producto, pero sí que ofrece muchas posibilidades a la hora de conseguir mayor tiempo de entretenimiento.✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	PENTIUM 166
SISTEMA RECOMENDADO	32 MB DE RAM
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	95%
GRAFISMO	90%
SONIDO	95%
JUGABILIDAD	95%
TOTAL	94%

UN PASEO SOBRE NUBES DE GUERRA

DESARROLLADOR	TEAM 17
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	AVENTURA

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Ese microchip tirado en la basura podría resultarme útil...

NIGHTLONG

Bienvenido a las calles del futuro. En un ambiente marcado por la crisis y la tecnología, nos veremos envueltos entre los intereses de unos terroristas y el de una empresa de criogenética. Si te gustan las películas como Blade Runner o Desafío Total, disfrutarás investigando a lo largo de estas escasas pero soberbias pantallas.

Me llamo Joshua, soy un tipo duro que encaja como un guante en esta ciudad de luces de neón, elevadas alturas y coches aéreos. Pero a pesar de mi tosca apariencia tengo una especial consideración por aquellos a los que debo algo, como el gobernador Hugh Martens. De no ser así, me quedaría en casa tranquilo y de la mano de una de esas rubias que se beben. Aquí llega en su limusina el gobernador. Hugh me explica que una banda de terroristas ha tomado como objetivo la empresa de criogenética Génesis. Nadie conoce el móvil de tales ataques y Génesis fue el principal apoyo de Hugh en las pasadas elecciones. De hecho, el gobernador sospecha que esos ataques están dirigidos de una manera indirecta hacia él. Cuando termina de contarme su historia, la limusina aterriza sobre el tejado del edificio donde vivía Ruby, el agente desaparecido que enviaron antes de mí, y me deja solo frente a las primeras pantallas del juego. Y constato lo de primeras, porque ya en la segunda (oh torpeza) me veré obligado a usar el coco para arreglar el panel del ascensor que acabo de jod... estropear.




UNA VIDEO-AVENTURA MÁS

Nada nuevo en este programa. Detalle que sin duda apreciarán los fans de las aventuras clásicas. Por "clásica" me refiero al sencillo planteamiento de "señala minuciosamente con el cursor- coge objeto- usa objeto – encuentra la salida para la próxima pantalla – escoge bien la frase en el diálogo y, de no hacerlo, sencillamente prueba con otra". Los gráficos, aunque impresionantes, responden bien a este viejo esquema: un decorado, uno o dos personajes, y nuestro protagonista, perfectamente detallado y hecho a base de polígonos texturizados, rondando de un lado a otro.

No aporta nada al género, pero goza de una soberbia realización

El contexto es igualmente poco original. Hay un referente claro: *Blade Runner*. Los locales, el tráfico aéreo, la basura en las calles, la indumentaria radical de los ciudadanos, la estética que tan bien mezcla la tecnología con la pobreza de las esquinas... en fin, todo aquello que se engloba bajo la palabra "cyberpunk". *Nightlong* goza de unas cualidades muy atractivas, la mayoría conseguidas gracias a las nuevas tecnologías que usan los programadores y que nuestras máquinas aguantan. Por ejemplo, cada muy pocas pantallas podremos gozar de una secuencia cinemática de perfecta realización. También podremos disfrutar de un primer plano de cada personaje con el que entablemos conversación. Otro punto a su favor es la sencillez con que manejamos a Joshua: sólo necesitamos los dos botones del ratón, uno para examinar y otro para actuar. La posible rigidez de los escenarios se intenta disimular con casi una música diferente en cada pantalla. Para evitar una excesiva complejidad, el argumento del juego está hecho de tal modo que, cuando ya hemos completado ciertos enigmas, nos impide volver a pantallas antiguas que podrían seguir pareciéndonos zonas sin resolver. Hemos de destacar también el poco espacio que ocupa en el disco duro.





Con todo, la única cualidad en la que debiera fijarse un posible comprador de juegos es lo clásico del programa. No se trata de una vuelta atrás, pero sí de un "olvido" de las innovaciones de otros juegos, como *Blade Runner* o *The Last Express*. La dificultad no es excesiva. Los únicos escollos importantes vienen dados por esos objetos tan minúsculos que se hacen rogar antes de que los encontremos. En la caja hay tres compactos, debido sin duda a la gran cantidad de escenas animadas que contiene.✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90, 16 MB, TARJETA GRAF. 2 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 16 MB, TARJETA GRAF. 2 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	75%
GRAFISMO	80%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	75%
TOTAL	75%

EL FUTURO, UNA NOCHE ETERNA

DESARROLLADOR	SIERRA
DISTRIBUIDOR	COKTEL
GÉNERO	CARRERAS

AUTOR: JESÚS FDEZ. TORRES

Adelantar a una leyenda

GRAND PRIX LEGENDS



¿Quién no ha soñado alguna vez con ser un piloto de carreras en los años 60?. Conducir un Lotus con motor V-8 de 2 litros, sentir la velocidad, ser uno de aquellos pioneros del circuito. Ahora, Sierra nos ofrece la oportunidad de ser una leyenda de los circuitos con Grand Prix Legends. Con este título comienza, sin duda, una nueva etapa en simulación deportiva.

A primera vista, este título parece un simulador más de carreras, pero si nos fijamos un poco, enseguida nos daremos cuenta de que tenemos delante un producto especial. Un amplio abanico de efectos y un gran derroche de tecnología son partes fundamentales de este simulador. Apreciaremos hasta el más mínimo detalle y disfrutaremos de un motor 3D con una física muy trabajada.

Sin duda Sierra nos ofrece un gran simulador, con un estilo inconfundible. La originalidad de este producto, unido a su calidad, harán que no pase desapercibido por el mundo de los simuladores de carreras.

ACELERA O FRACASA

Para empezar, podemos elegir entre 11 circuitos diferentes, todos ellos simulando entornos reales, tales como Montecarlo, México o Monza. También formaremos parte de la escudería con la que nos sintamos identificados, entre estas se encuentran Lotus, Ferrari o Brabhan Racing Organisation. Todas estas opciones vienen acompañadas de las fichas de los corredores de cada escudería y de las características de los vehículos, desde la cilindrada, hasta las dimensiones del mismo. Este último detalle aumenta el realismo y por consiguiente la calidad general del producto.





La simulación de los vehículos es extremadamente realista; puede ser complicado controlar el juego

Las opciones de los menús son bastante claras y están bien definidas en los manuales que acompañan al producto. Los manuales son, en este caso, de gran ayuda y tienen un lenguaje claro y conciso que nos ayudará a solventar las dudas que tengamos en cada momento. Un detalle bastante llamativo son los consejos que nos ofrece David Kaemmer en la introducción de uno de los manuales, todos ellos explicados hasta el más mínimo detalle. No vayas demasiado rápido, apréndete los circuitos, el acelerador y el freno son controles de dirección, no sueltes el acelerador en las curvas rápidas y mira bien hacia delante. Este tipo de consejos son los que deberemos utilizar en las carreras si pretendemos ganar los Grand Prix, además están basados en la experiencia de un gran piloto.



Decir también que los conocimientos adquiridos a través de las explicaciones del manual nos ayudarán no sólo a entender el juego, si no que nos proporcionarán una idea bastante aproximada de lo que es pilotar un fórmula de este calibre.

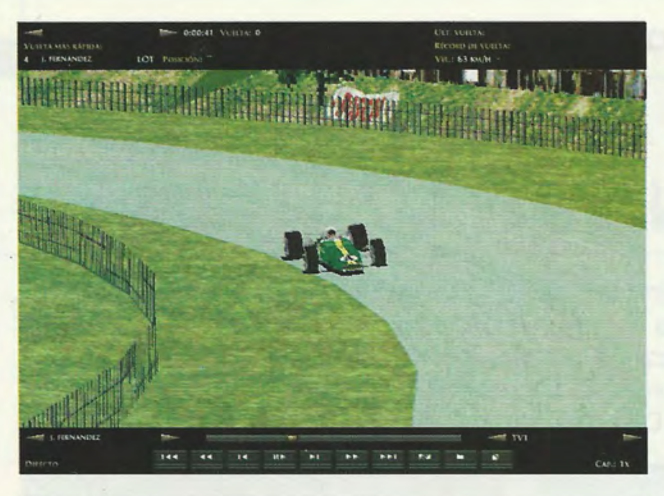
Al principio resulta algo estresante ver como tu control sobre el automóvil es casi nulo, aunque si eres un experto conductor (de simuladores) te resultará más sencillo. No desesperes, todo esto se soluciona en poco tiempo, dependiendo de lo hábiles que seamos frente a un volante. Según vamos cogiendo soltura en la conducción de estos fórmula, comenzamos a disfrutar realmente de la velocidad.

Detalles como las marcas de las frenadas, el dibujo de las ruedas o el movimiento de los amortiguadores al tocar con algún elemento, nos proporcionarán sensaciones tan reales que en ocasiones no seremos capaces de reconocer la ficción de la realidad. Todo esto unido a la calidad en los efectos de sonido harán que nos sintamos inmersos en una de estas legendarias carreras.

Aunque la jugabilidad es bastante buena, utilizar un joystick en este tipo de juegos no es la mejor opción. Aconsejo pues, un buen volante y pedales para sacar el máximo a este estupendo simulador. Un punto en contra es, precisamente, la utilización del joystick en la conducción, puesto que es

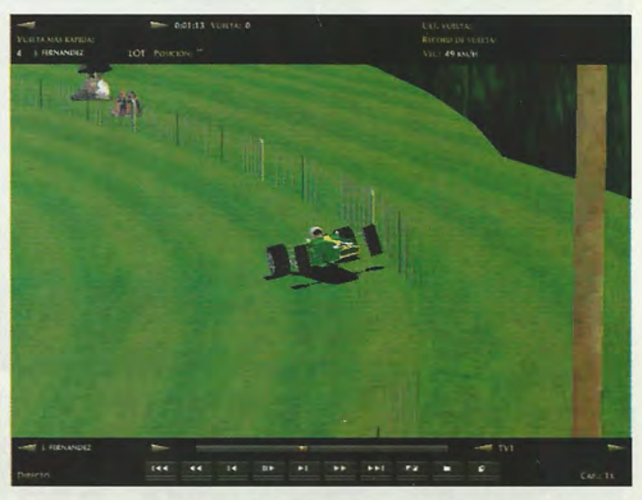












poco manejable y, teniendo en cuenta que el control del vehículo es muy sensible, al menor movimiento brusco podemos salirnos del circuito o derrapar.

Cabe destacar la posibilidad que ofrece Grand Prix de jugar en red. Esto se traduce en una innumerable cantidad de opciones. ¿A quién no se le ha ocurrido alguna vez retar a tu vecino que no hace más que presumir de que conduce fenomenal? pues bien, esta es la oportunidad perfecta para demostrar lo que puedes hacer frente al volante.

Sumergirse en las emocionantes carreras de antaño es un verdadero placer

FÍSICA

La parte más atractiva de este simulador es la programación de la física del vehículo. De hecho es la parte primordial de cualquier simulador que se precie, aunque la mayoría de los simuladores actuales poseen más optimización en lo que se refiere al motor 3D, representación de entornos virtuales, objetos y efectos visuales. Pero donde realmente se demuestra que un producto de este género es bueno es en la simulación física de los objetos. Grand Prix Legend demuestra ser un buen simulador, puesto que en cada momento se están calculando parámetros como la adhesión del vehículo al piso, baches, velocidad, inercia, entre otros. Todo esto proporciona una sensación bastante real, lo cual se traduce en lo que, en definitiva, todos buscamos en un simulador, realidad.

Algo bastante importante en este producto es el motor 3D que se utiliza para representar los objetos en pantalla. Está muy elaborado y consigue un rendimiento excepcional, incluso con la configuración mínima recomendada. Este motor 3D hace que con un ordenador de gama media podamos disfrutar de los detalles del vehículo que estamos conduciendo. La carrera está comenzando y esperamos que el mundo de los simuladores deportivos siga avanzando de esta manera tan vertiginosa. Este producto es un ejemplo a seguir en cuanto a su gran tecnología.✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P166, 32 MB, TARJETA GRAF. 2 MB
SISTEMA RECOMENDADO	PII-266, 64 MB, TARJETA 3D
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	95%
GRAFISMO	85%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	88%

PARA NOSTÁLGICOS DE CARRERAS MÁS ARRIESGADAS

DESARROLLADOR	TAKE 2
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	AVENTURA

Llamando a las puertas del terror

BLACK DAHLIA

AUTOR: LUIS A. CONTRERAS



Las hazañas de un asesino en serie conmocionan a la población de Cleveland. Cadáveres desmembrados y envueltos en papel de periódico, además de nazis y gemas con poderes sobrenaturales, son los pilares de la nueva producción de Take2 Games, basada en hechos reales: Black Dahlia.

La historia: Cleveland, Enero de 1947. Los habitantes de la ciudad se despiertan con la noticia de un nuevo crimen. La nueva víctima, una aspirante a actriz llamada Elizabeth Short, más conocida como "Dalia Negra", yace desmembrada y envuelta en tiras de papel de periódico en Kingsbury Run, un vertedero industrial. Tras una primera investigación, se llega a la conclusión de que este nuevo asesinato es obra del "Carnicero loco de Kingsbury Run", el cual llevaba cometiendo crímenes similares desde 1941. El psicópata responsable de ellos, a quien se le relacionó con el movimiento nazi, jamás llegó a ser capturado, pese a los ingentes esfuerzos realizados para su captura, en la que incluso llegó a participar el "intocable" Elliot Ness.

El talento de los dos grandes actores que aparecen en el juego, Dennis Hopper y Teri Garr, podría haberse aprovechado mejor





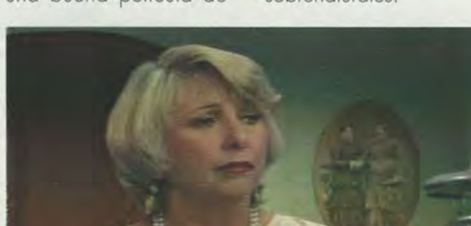
Todo esto, que podría parecer el argumento de una buena película de terror, son acontecimientos reales ocurridos poco antes del estallido de la Segunda Guerra Mundial y constituye el hilo conductor de una ambiciosa aventura gráfica creada por Take2 Games y distribuida por Interplay: Black Dahlia.

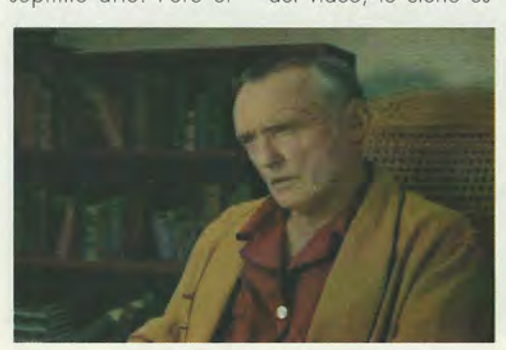
Así pues, crímenes en serie, nazis y antiguas joyas con poderes místicos es lo que encontraremos en Black Dahlia. El jugador se meterá en la piel de Jim Pearson, un funcionario federal miembro de la agencia de información OCI (precursora de la CIA) y cuya primera misión será investigar el tráfico de propaganda nazi en territorio norteamericano en el año 1941. Pronto, sus descubrimientos se relacionarán con la actuación del Carnicero loco y con las ansias del Reich por hacerse con una gema a la que se atribuyen poderes sobrenaturales. Con el inicio de la Guerra a Jim no le quedará más remedio que trasladarse a Alemania, pero sin llegar nunca a olvidarse del asunto. Con todo esto, la historia se desarrolla en un largo intervalo de tiempo: desde 1941 hasta 1947, y en dos continentes distintos. Eso sí, en la historia que Take2 Games nos presenta, "Dalia Negra" no es el nombre de una de las víctimas sino el de la mágica gema en cuestión, así que la misión final de Jim será impedir que los nazis se hagan con ella.

LOS DETALLES DEL JUEGO

A primera vista, un punto a favor de Black Dahlia es la participación de Dennis Hopper y Teri Garr, nombres que no pasarán precisamente desapercibidos para los aficionados al séptimo arte. Pero el desencanto llega pronto, porque uno tiene la sensación de que los diseñadores del juego han desaprovechando el talento de estos dos grandes intérpretes en unos cuantos sketchs de vídeo, algunos de ellos sin demasiado sentido, que sirven para unir las diferentes partes del juego entre sí. Estos sketchs y la gran multitud de escenarios renderizados en 3D son los que justifican los 8 CDs en los que se presenta Black Dahlia. Para compensar el "semifracaso" del vídeo, lo cierto es que los escenarios renderizados están muy bien diseñados y realizados, ofreciendo una inusual sensación de realidad. Por ellos podremos movernos libremente en 360º y, en menor medida, tener visión superior e inferior. El manejo del juego, sin ofrecer ninguna novedad con respecto a producciones anteriores, es sencillo e intuitivo; para movernos dentro de un escenario sólo tendremos que utilizar el ratón, que habremos de mantener pulsado para variar los campos de visión. El cursor cambiará de forma siempre que exista una persona u objeto con la que podamos interactuar o para indicarnos la posibilidad de seguir un camino. También podremos recoger objetos e incorporarlos a nuestro inventario para poder utilizarlos cuando sea conveniente, e incluso habrá que examinar esos objetos.











Éste es uno de los aspectos menos conseguidos de la interfaz de manejo del juego: que sea de importancia no se nos muestra, dificultando, creemos que de forma innecesaria, el desarrollo del programa.

Uno de los puntos clave para poder finalizar con éxito Black Dahlia es interactuar con el resto de personajes con los que nos encontraremos, para lo que simplemente tendremos que elegir entre una serie de preguntas que aparecerán en la pantalla de juego, que no tendremos que realizar en un orden determinado o siguiendo algún tipo de secuencia. Pero como todo no podía ser perfecto, otro de los puntos flacos, a nuestro modo de ver, es la imposibilidad de encontrar ciertos objetos hasta que no hallamos interactuado con algún personaje o encontrado alguna pista que nos hable de él, pese a que sepamos con toda seguridad que el objeto está ahí. Esto, claro está, le resta flexibilidad a la aventura. Y ya que estamos con puntos débiles, ahí va otro más: cada vez que entremos a un escenario aparecerá una secuencia de vídeo mostrando algunos detalles del sitio en cuestión. No está mal la primera vez, pero el problema es que cada vez que tengamos que regresar a ese escenario volveremos a ver la secuencia, con el tedio que ello conlleva.

Por último, destacamos los magníficos efectos de sonido, bien conseguidos y adecuados al juego y, por supuesto, la banda sonora original, con una calidad verdaderamente impresionante en relación a lo que veníamos escuchando últimamente.

UN JUEGO DIFÍCIL

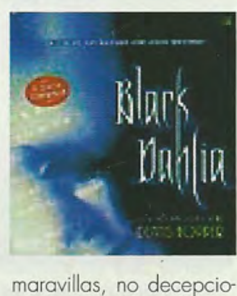
En realidad, la mayor virtud de Black Dahlia es su argumento, una historia que combina hechos reales con detalles nacidos de la imaginación de los creadores del juego. Y es que además del juego en sí mismo, Black Dahlia ofrece al jugador una gran cantidad de retos en forma de puzzles, que aparte de romper un poco la monotonía, se encuentran perfectamente integrados en el entramado de la historia.

A lo largo del juego nos encontraremos con una serie de puzzles que no serán precisamente fáciles de resolver

Pero eso sí, hay un detalle que a algunos de nuestros lectores motivará y a otros les hará pensárselo dos veces antes de enfrentarse con Black Dahlia: resolver los puzzles es realmente complicado, sobre todo para el jugador medio, no muy acostumbrado a resolver este tipo de enigmas. De todas formas, diremos a aquellos que ya se hayan asustado por este aspecto de Black Dahlia que tampoco es para tanto, porque los programadores de Take2 Games también se han ocupado de incluir pistas de casi todos los puzzles que aparecen, aunque echar mano de ellas a cada momento le resta emoción al juego ¿no?.

EN RESUMIDAS CUENTAS

En fin, poco más queda por decir de Black Dahlia; que es una aventura gráfica larga, de resolución complicada, pero de ningún modo imposible y que al menos, sin ser la maravilla de las



maravillas, no decepciona en absoluto al jugador, que poco a poco se siente integrado en la trama del juego. Un consejo final: se han detectado algunos fallos, principalmente en relación a incompatibilidades con ciertas tarjetas de sonido e interrupciones aleatorias, sobre todo en los últimos CDs así que los chicos de Take2 Games se han apresurado a facilitar un pequeño patch para solucionar estos inconvenientes. El patch puede ser descargado fácilmente desde Internet en cualquiera de las páginas especializadas en juegos para PC que existen en la Red.✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90, 16MB
SISTEMA RECOMENDADO	P120, 32MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	90%
SONIDO	95%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	85%

UNA BUENA AVENTURA DE SUSPENSE

DESARROLLADOR	CAPCOM
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	LUCHA

AUTOR: PEDRO LÓPEZ

La lucha como razón de ser

STREET FIGHTER ALFA 2

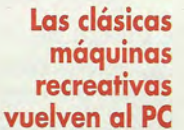


Vuelve hasta los usuarios, nuevamente, un título de lucha con el más típico sabor del mundo de los salones de máquinas recreativas. Capcom reincide en uno de los mayores éxitos que ha tenido nunca su sello en esta nueva puesta a punto de los clásicos guerreros.

Los programas de lucha forman un género excepcional pero en cierto modo limitado. Excepcional porque muchos de nosotros prácticamente nos hemos criado con él. Se trata de uno de los grandes de las máquinas recreativas y nuestras infancias urbanitas han sido moldeadas por juegos como éstos. Es por ello que se trata de un género que siempre cuenta con un público incondicional, que le es fiel porque es fiel a los más victoriosos recuerdos de su infancia.

Esta fidelidad indiscutible es la que, por un lado, ofrece la posibilidad a los programadores de no dar demasiado de sí, realizando juegos muy parecidos unos de otros. Y, por otro, no hace más grande un mercado que no necesita más para vivir. Es por ello que muy pocos aficionados de la lucha que no lo sean a una determinada edad caigan en las garras del género. Lo cual no es del todo justo, pues posee sobrada energía para hacerse un merecido hueco en los corazoncitos de los jugadores.

Pero no es un poco limitado sólo por eso. Sencillamente, no puede dar de sí en muchos aspectos. Para empezar, crear argumentos para este género es algo más o menos gratuito, pues a fin de cuentas no sirve para nada. Únicamente importa la calidad de las peleas a las que te enfrentas y, eso sí, una dificultad ascendente que te mantenga enganchado al programa. Tampoco son imprescindibles otras cosas, como el enorme trabajo de preproducción que exigen las videoaventuras o los nuevos avances en 3D.



Las clásicas máquinas recreativas vuelven al PC

Lo principal, que no debería fallar y siempre tendría que estar en movimiento; es la calidad de los gráficos. Y eso es algo en lo que hoy en día practicamente todos los usuarios son expertos, merced a la calidad que en este sentido posibilitan los últimos avances del hardware.

Street Fighter Alpha 2 nos llega con un poco de retraso. Cuando ya se habla de una versión más avanzada del programa, se echa de menos en el título una calidad mayor. Hace unos cuantos meses habría sido un número uno, pero a estas alturas se encuentra un poco desfasado. Lo que no quita que mantenga un nivel que será capaz de arrastrar a los aficionados al género.

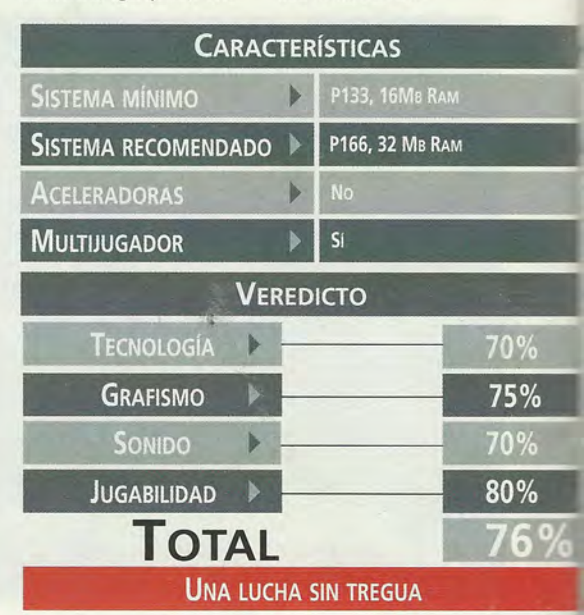
La cantidad de personajes que aparecen es enorme. Puedes escoger el que más te guste y te enfrentas a todos los demás, en una serie de combates de dificultad más o menos ascendente en los cuales tienes ciertas bazas que son las que debes jugar. El fuerte de cada personaje es distinto, así como su debilidad. Las posibilidades de la lucha no defraudan en absoluto. Tienes a tu disposición los típicos combos, golpes, magias especiales, etc. En este sentido, sin embargo, tenemos que afirmar que es muy conveniente tener a mano, nunca mejor dicho, un joystick o un pad de innumerables botones, todos los cuales tendrán una utilidad.

Los fondos no son del todo estáticos. Aunque se mantiene la característica impasibilidad general de los mismos, lo cierto es que es posible encontrar en ellos algunos elementos que se mueven, como luces y otros toques de estilo semejantes. Los sonidos, por su parte, acompañan perfectamente el desarrollo de los diversos combates.✦









CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16MB RAM
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB RAM
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	75%
SONIDO	70%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	76%

UNA LUCHA SIN TREGUA

Nueva cara y argumento para el Wargame de siempre

PEOPLE'S GENERAL

DESARROLLADOR	SSI
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	ESTRATEGIA

AUTOR: IGNACIO PULIDO

SSI saca provecho a un actual temor de Occidente, una hipotética guerra contra China, para presentar un juego de estrategia que pondrá en los monitores unos detallados tableros salpicados de unidades militares, ciudades dispuestas a ser tomadas, e infinidad de opciones... muchas opciones de juego.

SSI es la compañía más respetada dentro del mundo de los Wargames, juegos de estrategia que se caracterizan por adaptar los juegos de tablero a la pantalla del ordenador. Esto es, mapas divididos en casillas hexagonales y múltiples unidades que habrán de moverse por turnos. Tal vez, dentro del amplio género de la estrategia, sea el estilo que más opciones ofrece al jugador, al tiempo que exige más paciencia en su aprendizaje y una mayor atención a la pantalla. Esta compañía logró salvar el escollo de la dificultad con su ya clásica serie *General* (*Panzer General I & II, Fantasy General, Star General* y algún otro). La técnica de juego, que es la misma que se aplica en este programa, no podía haberse hecho más sencilla: mover una unidad y, si la distancia lo permite, atacar con ella al enemigo, así sucesivamente con todas las fichas de las que se dispone hasta agotar el turno. Esta técnica tan simple, fluida gracias a una interfaz clara y con pocos botones, dio a los Wargames algo que en aquel entonces sólo tenían los arcades: jugabilidad y adicción.

SSI se ha limitado a adaptar este modo de jugar a una nueva idea. En esta ocasión el programa no se remite a batallas históricas o a entornos fantásticos: se trata de hacer la guerra en un futuro próximo en el que aún están vigentes las unidades militares del presente. Estamos hablando del año 2005 y de un hipotético conflicto con China y sus aliados Comunistas. Podemos escoger uno u otro bando, cada uno con sus propias características y recursos, y jugar contra el ordenador o contra un oponente humano (desgraciadamente no en la misma máquina, posibilidad que contemplan otros juegos que se desarrollan por turnos).







MANOS A LA OBRA

Tras instalar el programa (unos cincuenta megas en el disco duro) y ejecutarlo nos encontramos con dos alternativas fundamentales: jugar un escenario aislado o en una de las cuatro campañas: "Western Campaign", "Eastern Campaign", "Railroaded" o "New World Order", en las que controlaremos, respectivamente, a los Estados Unidos, China, la Unión Europea o Rusia y sus aliados. También podemos echar mano al, ya habitual en este tipo de juegos, tutorial. En un principio, como ya he comentado antes, el desarrollo del juego no puede ser más simple: mover y atacar con todas las tropas que podamos hasta agotar el turno, pero una mirada más atenta nos revelará la verdadera virtud de este juego, es decir, sus numerosos detalles. De tal forma que los jugadores más avanzados invertirán largas horas en comprobar la experiencia, estado, disposición, recursos, etcétera, de todas sus unidades. Esto es lo que da un aspecto realista a la guerra que se desarrolla dentro del ordenador (no hay que olvidar que, pese a que estamos ante un hipotético conflicto, los ejércitos que manejar están directamente sacados de archivos reales).

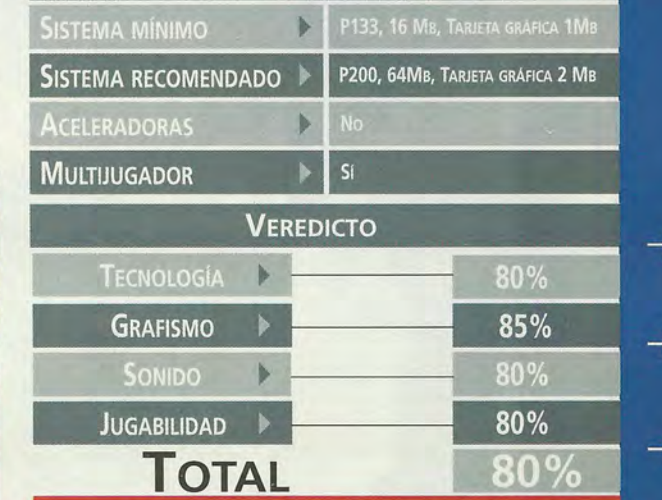




El programa también dispone de un editor de escenarios con el que podremos disponer los puntos y clases de victoria, el tamaño de los ejércitos, la situación con respecto a los aliados, etcétera.

ASPECTO TÉCNICO

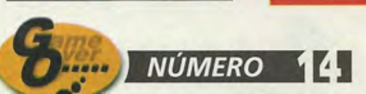
Los que hayan jugado al *Panzer General II* se pueden saltar este párrafo, porque *People's General* sigue exactamente la misma línea que este juego: perspectiva en tres dimensiones, gráficos SVGA, mapas muy vistosos que permiten ser jugados sin casillas para que podamos apreciar todos sus detalles y pequeñas animaciones cuando una unidad ataca a otra. El sonido se limita a cumplir y no resulta demasiado espectacular, pero tampoco necesita más en este género.✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB, TARJETA GRÁFICA 1MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 64MB, TARJETA GRÁFICA 2 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	85%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	80%

PARA EL BUEN Y PACIENTE ESTRATEGA



DESARROLLADOR	GT
DISTRIBUIDOR	NEW SOFTWARE CENTER
GÉNERO	PLATAFORMAS

 AUTOR: IGNACIO PULIDO

Coge tu arma y echa a correr

LODE RUNNER 2

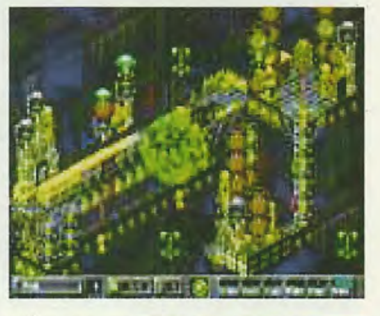
Corre, escala, esquiva, dispara, huye o defiéndete de tus enemigos, pero hazlo sólo después de pensar durante un buen rato. Estás ante un rompecabezas, no dejes que sus originales gráficos te despisten, lo único que has de saber de ellos es la forma de resolverlos, el modo de interactuar con un entorno tan extraño como excesivo.

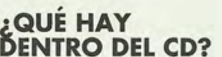
A medida que los vídeo juegos han ido ganando gráficos, música y engines complejos, debido al progreso de la tecnología, el género de los puzzles, que fue tan utilizado en los ordenadores de 8 bits gracias a la poca técnica que demandaban, han pa-sado a un plano muy modesto. Sin embargo, siempre ha habido un público para este tipo de mercado, minoritario pero fiel. Además existen programadores y desarrolladoras que siguen apostando por este tipo de programas que han intentado "colar" en el mercado actual. ¿Cómo vender un puzzle a un consumidor ávido de juegos de acción, estrategia o videoaventuras? Esta pregunta sí representa un auténtico rompecabezas para los amantes del género. Una posible respuesta es hacer juegos que mezclen los puzzles con otro tipo de programas. Así han entrado en escena, con mejor o peor fortuna, juegos como The Seventh Guest o NetStorm que unían los rompecabezas al género de la videoaventura y de la estrategia en tiempo real, respectivamente. El que hoy nos ocupa se puede clasificar como un híbrido entre los juegos de plataforma y los puzzles. La clasificación es bastante difícil, algunos pensaran que nuestra conclusión es un tanto arbitraria o cogida por los pelos, pero necesaria para dar al lector una idea aproximada del juego.

Load Runner 2 te sumerge en un mundo en tres dimensiones lleno de escaleras y caminos falsos. En este entorno (¿surrealista? ¿heredero de la estética pop? ¿kafkiano?) hay desperdigadas una serie de piezas de oro que hemos de recoger si queremos pasar a la siguiente fase. Para ello contamos con la habilidad de nuestro personaje, que es capaz de moverse por cuerdas, escalar, dejarse caer y hacer agujeros en el suelo con una especie de pistola láser. Pero sobre todo hemos de contar con una adecuada planificación de la ruta que habremos de seguir para recoger cada pieza. Más peligroso que los enemigos que deambulan por estos mundos, pues pueden ser anulados destruyendo el suelo por el que caminan, es el acabar en un plano del que no podamos retornar si no es utilizando la tecla de suicidio y al coste de una vida. Este es el planteamiento del puzzle que nos obligará a comprender perfectamente la estructura sobre la que nos encontramos para intuir el camino que habremos de tomar hacia cada pieza antes de poder usar el teleportador.









¿QUÉ HAY DENTRO DEL CD?

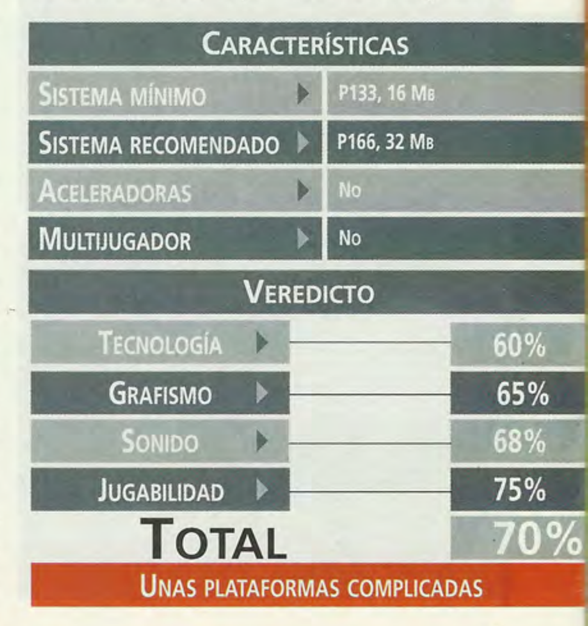
Este tipo de juego no demanda una alta calidad técnica y el programa se conforma, en este aspecto, sólo con cumplir. Los gráficos, hechos a base de sprites, dan cuanto menos una impresión de estar anticuados, defecto compensado por la originalidad y los detalles de las diferentes fases. La música de la presentación, aunque corta, es bastante buena y la del resto del juego es pegadiza, como corresponde a un juego de plataformas. Otro defecto, perfectamente salvable con la práctica, es la dificultad: llega a desesperar caer una y otra vez en una zona de la que no podemos escapar o echar por la borda todo nuestro minucioso trabajo por calcular mal la distancia a la hora de esquivar al enemigo.

El juego incluye un total de cinco mundos (Gear World, Wacky World, Jungle World, World Hub e Industrial World) cada uno con sus diferentes fases. Podemos empezar por cualquiera de las mismas, aunque es recomendable pasarnos primero por el tutorial. También, sólo para los más creativos, hay un editor de niveles, es decir, de puzzles; así como la opción de jugar por red.





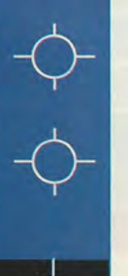
Finalmente nos queda el destacar la originalidad del planteamiento y recomendar el juego sólo a aquellos que disfruten con este género.✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	60%
GRAFISMO	65%
SONIDO	68%
JUGABILIDAD	75%
TOTAL	70%

UNAS PLATAFORMAS COMPLICADAS



DESARROLLADOR	RED STORM
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	ESTRATEGIA

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Unión de arcade y combate táctico

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX





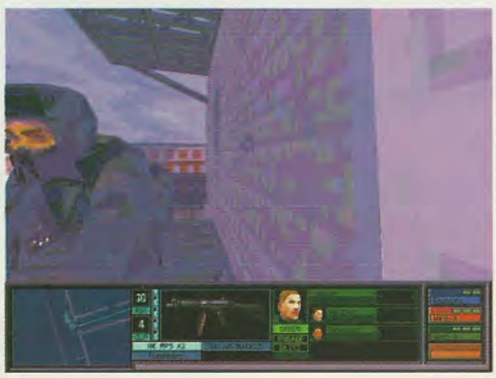
Prepárate para seleccionar a tus mejores hombres, a equiparlos como desees, a trazar un plan para asaltar una fortaleza tomada por terroristas y después de haber dado las órdenes precisas, encárnate en uno de tus comandos y entra en acción en un peligroso entorno en tres dimensiones.

Estamos en los comienzos del siglo XXI. Hace ya tiempo que la Guerra Fría ha dejado de ser una amenaza para la humanidad. Estaríamos en un periodo de paz y prosperidad de no ser por la amenaza del terrorismo internacional. Diversos grupos armados surgen esporádicamente en cualquier parte del globo para boicotear, demandar y matar. Ante esta lacra el gobierno de las Naciones Unidas ha acordado crear un grupo de acción antiterrorista con soldados y fuerzas especiales de los diferentes países miembros. Este comando opera en secreto bajo el mando directo de la ya mencionada organización mundial, su nombre es Rainbow y tiene la capacidad para atacar en cualquier momento sin pasar por los trámites de la burocracia.

La calidad de los gráficos cambia mucho de un equipo a otro

Esto no me lo he inventado yo. Se lo ha inventado Tom Clancy, el famoso escritor de Best Sellers que "presta" su nombre al juego. No, no se trata de una idea muy original y tampoco lo es el desarrollo del programa que se limita a combinar (eso si, de manera muy adecuada) diferentes estilos de otros juegos.

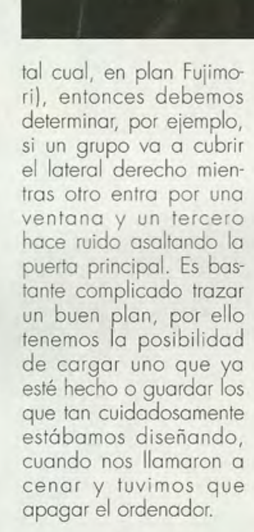




EMPEZANDO CON LA PARTE TÁCTICA

Nada más instalar el programa, prepárate a tener bastante espacio en el disco duro y un equipo potente. Podemos comenzar una campaña o, recomendable si no fuera tan aburrido, abrir un tutorial. Supongamos que hemos escogido la primera opción: frente a nuestros ojos comienzan a pasar diferentes pantallas para ayudarnos a configurar los aspectos de la misión que estamos a punto de realizar.

Estas opciones incluyen: lectura de la misión y de diversos aspectos de la misma, selección de personal, equipamiento de cada uno de los componentes de tu tropa, colocación de tus hombres en diversos grupos y selección o creación de un plan. Esta última opción merece unas líneas aparte. El programa nos muestra un plano, en dos o tres dimensiones, en el que están señalizados los diversos puntos de interés. Nos toca a nosotros disponer las diferentes rutas que tomarán cada uno de nuestros grupos. Supongamos que debemos rescatar a un diplomático que está secuestrado en una embajada por un grupo terrorista (así, tal cual, en plan Fujimori), entonces debemos determinar, por ejemplo, si un grupo va a cubrir el lateral derecho mientras otro entra por una ventana y un tercero hace ruido asaltando la puerta principal. Es bastante complicado trazar un buen plan, por ello tenemos la posibilidad de cargar uno que ya esté hecho o guardar los que tan cuidadosamente estábamos diseñando, cuando nos llamaron a cenar y tuvimos que apagar el ordenador.



La selección de equipo también puede llevar bastante tiempo en caso de que no nos conformemos con el que viene por defecto. A lo mejor eres uno de esas personas especialistas en armas que esconde una Uzi en el armario o se suscribe a revistas bélicas, pero si no es así vas a encontrarte con todo un arsenal de sofisticadas y muy especializadas armas de asalto y armaduras. Tómate tu tiempo, ya verás que el juego merece la pena.

También hay que tomar en cuenta el componente rol del juego, ya que cada uno de nuestros hombres tiene unas determinadas características tales como el uso de armas de fuego o granadas, el trabajo en equipo, el autocontrol. Además hay diferentes tipos de personajes aunque se empiece sólo con especialistas en el asalto.

Una vez que hayas pasado por todas estas pantallas de configuración, prepárate para usar la pistola.

EL JUEGO DE ACCIÓN

Ahora ya nos encontramos al pie del cañón, a nuestro lado las escuadras que no controlemos personalmente comenzarán a moverse según la ruta que les hayamos indicado en el plan. Podemos elegir, durante cualquier momento del juego, entre una perspectiva subjetiva o en tercera persona. Por supuesto, al estar dentro del cuerpo de uno de nuestros soldados, podemos optar por seguir al pie de la letra el plan o por improvisar, si el desarrollo de los acontecimientos nos obliga a





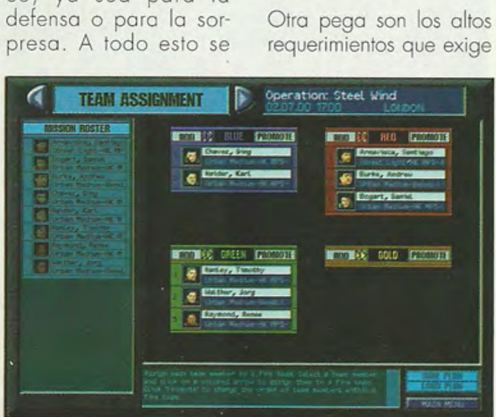




ello. Desplazamos a nuestro personaje con las teclas del cursor y el punto de mira con el ratón, en un entorno de tres dimensiones que nos permite girar la cabeza hacia cualquier dirección. Las restantes acciones, ya sea abrir una puerta o cambiar el cargador, las realizamos por medio del teclado.

Si en un determinado momento nos percatamos de que no estamos donde se cuece el meollo (por ejemplo, oímos unos terribles tiros detrás de la puerta que no acertamos a franquear) basta pulsar una tecla y al instante nos habremos encarnado en el personaje de otra escuadra, de este modo tenemos un control total durante todo el desarrollo del asalto.

Las escenas de acción están bien conseguidas gracias a un planteamiento muy realista de las mismas. Por ejemplo, perdemos unos segundos preciosos cada vez que queramos recargar el arma, podemos elegir entre disparar un sólo disparo o ráfagas, tanto los enemigos como nuestros comandos no son superhombres (un disparo certero basta para matar a cualquier unidad), es imprescindible la cautela a la hora de entrar en cada nueva habitación pues podría esconderse un enemigo justo detrás de la puerta y, finalmente, la utilización del entorno es útil como elemento estratégico, ya sea para la defensa o para la sorpresa. A todo esto se





añade la sensación de pertenecer a una parte de un equipo, por lo que la colaboración con el resto de los miembros añade puntos de jugabilidad al juego. Esto jugando sólo, imagínate las posibilidades si estás inmerso en una partida por red.

Debemos tener siempre presente el plan seguido punto por punto

También hay algunas pegas. La más relevante es que, si aún no controlamos bien el movimiento del personaje, por mucho que saltemos de una escuadra a otra podemos llegar tarde a la acción o, exasperados de lo malos que somos, quizá nos limitemos a dejar el trabajo sucio a la inteligencia artificial de nuestros compañeros. Probablemente esto no sea considerado por los estrategas como un defecto, pero a los que aman los juegos de acción puede llegar a exasperarles.

Otra pega son los altos requerimientos que exige el programa a nuestro ordenador. Si los cumple sobradamente, entonces nos encontraremos ante unos magníficos gráficos con personajes hechos a base de multitud de polígonos perfectamente texturizados (tan humanos parecen que en ocasiones da casi pena matarlos), en un entorno cargado de detalles y con una música muy apropiada para la tensión y el suspense de las escenas.



En resumen, un juego recomendado para aquellos que echaban en falta un mayor control sobre los antecedentes en las misiones de los arcades, o para esos otros que deseaban ver "in situ" el desarrollo de una estrategia (ahora podrán sentir en sus carnes el matadero al que enviaban a sus tropas y serán más cautos en el momento de trazar un plan).✦

Características	
Sistema mínimo	P166, 16 Mb
Sistema recomendado	P200, 32 Mb
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	85%
Sonido	85%
Jugabilidad	88%
Total	**89%**

La estrategia de cerca

DESARROLLADOR	PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR	ERBE
GÉNERO	CARRERAS

Otra carrocería para el mismo motor

NEWMAN HAAS

AUTOR: IGNACIO PULIDO

La fórmula Indy vuelve al ataque con un título de calidad que encandilará a los aficionados a las carreras. Una fórmula no muy conocida en nuestro país que ya ha dado lugar a viedojuegos con muestras de excelente calidad.

Qué es lo más importante en un juego de carreras? Sin duda el motor sobre el que se levanta el programa, su "engine", máximo responsable de la calidad y la fluidez de sus gráficos. Psygnosis se sabe esta lección a la perfección y dio con la fórmula adecuada en un anterior título: F1 97. Por lo visto estaban tan orgullosos de su trabajo, tenían motivos, que decidieron seguir la estrategia de moda entre las desarrolladoras de software: sacar todo el beneficio posible a una idea original o, como es el caso, a una innovación tecnológica. Sacando cierta ventaja del auge actual en los juegos de velocidad, gracias al ya extendido uso de tarjetas aceleradoras, decidieron colar en el mercado este programa que no es más que un nuevo traje para un viejo, aunque logrado y aún vigente, engine. Somos de la opinión de que esta estratagema comercial no debiera importar a aquel posible usuario que sabe qué juego va a comprar; al fin y al cabo, si uno es un forofo de las carreras y se conforma con las pequeñas diferencias o mejoras en este tipo de programas ¿Por qué le va a preocupar que un juego técnicamente correcto y que se adapta a sus expectativas sea o no original? Sin embargo la labor del crítico nos exige dos cosas: primero que avisemos a nuestros lectores de que si tiene tal juego, tal vez no le merezca la pena comprarse aquel otro; segundo, valorar las ideas originales para tratar de impedir que esta industria se quede estancada en una moda perpetua. ¿Cabe destacar como elemento original que no se trate de Fórmula 1, si no de la modalidad de carreras Indy? No sé, ya hay otros juegos así, vosotros diréis. Así que, volviendo al juego que nos ocupa, insistimos: mismo engine, luego misma jugabilidad, y ligeras modificaciones en los gráficos y en el planteamiento. Dicho esto, el resto del artículo está sólo dedicado a los ya mencionados fans de las carreras dentro del Pc.



CON UN VOLANTE Y UNA ACELERADORA, DESPEGAS

Mira las capturas que acompañan a estas líneas. Ahora imagínatelas a toda velocidad, tanta que es preciso conocer los circuitos para saber anticiparse a las curvas, pero desplazándose de manera muy fluida por los píxeles de tu pantalla y amenizadas con el adecuado ruido de los motores y las voces que comentan el desarrollo de la carrera. Piensa en el reto que supone ir ganando segundo tras segundo para optar por el pódium al final de un campeonato, siempre a la zaga de unos competidores que tienen tus mismas oportunidades sobre el asfalto; esto es, sin trucos sucios como choques, super aceleradores, armas o demás parafernalia... en un principio, porque siempre podremos agarrarnos a esas estratagemas que en la vida real están permitidas: cerrar en una curva al adversario, producir un ligero roce en un tramo crítico,

















etc. Estos son los principales ingredientes del género y Newman Haas los tiene todos. No es que sea esto un mérito, al fin y al cabo este tipo de juegos está muy estandarizado y es difícil encontrar uno que aporte nuevas características. Lo que se busca fundamentalmente es la sensación de realidad sabiamente combinada con dosis de espectacularidad. Ésta última nos la da las diferentes cámaras, las de siempre: desde dentro, desde atrás, en modo televisión, situada en una rueda, en cualquier coche que participe en la competición, etc. Hay que destacar que el cambio entre unas y otras está a la altura de la fluidez del resto del programa, nada de interrupciones bruscas o cortes con pantallas en negro.

LAS MISMAS Y PERFECTAS CUALIDADES DE SIEMPRE

Lo peor de una carrera taquicárdica es sin duda la obligada parada en boxers. Afortunadamente, y esta es una de esas características interesantes del "nuevo" programa de Psygnosis, podemos dar a nuestros técnicos las órdenes precisas desde la propia carrera. También se nos da la posibilidad de elegir entre varios pilotos y escuderías. En este aspecto cabe destacar el extenso background que contiene el programa (biografías de los pilotos y demás). Aunque, bien pensado, en este tipo de juegos es siempre una parada obligada, y Newman Haas sólo cumple (para no volver a rectificar, prometo no dejarme llevar por el entusiasmo producido por la sobredosis de aceleración).

Cabe destacar como elemento original que no se trate de Fórmula 1, si no de la modalidad de carreras Indy

Antes de empezar a correr podemos, sólo para expertos en la técnica de la aerodinámica, configurar las características de nuestro bólido. Las restantes opciones del menú, que destacan por su obviedad, son: configurar la carrera, opciones y carrera rápida. La primera de ellas nos llevará a otra pantalla de elecciones por medio de una interfaz muy cómoda, que nos permitirá escoger, entre otras, el tipo de circuito. Hay 11 en total, todos ellos gozan de unos soberbios gráficos, aunque un tanto escuetos tal y como corresponde a los juegos que sólo buscan una representación de la realidad, y de la diversidad justa para que el programa tenga una larga vida. No olvidemos que ésta siempre se puede prolongar hasta el infinito con las opciones de multijugador.

Las opciones son del tipo que permiten adaptar las características del programa al rendimiento de nuestro ordenador. Llegado a este punto, una advertencia: Newman Haas es sólo para máquinas potentes.

Pero todo esto está demás. Si la velocidad es vertiginosa, los gráficos son buenos (muy buenos en cuanto a los detalles de los coches) y la sensación de realidad está correctamente conseguida (desde la sensibilidad del coche hasta el efecto de los golpes)¿Quién quiere perder el tiempo navegando por los menús?. Sólo nos queda recomendarlo, eso sí, a un público muy concreto: a quienes les gusten los juegos de carreras y no tengan aún el anterior título de Psygnosis, o a quienes pasan de originalidad, críticos y comentarios, y sólo desean correr, correr y correr.

Ahí queda pues: Newman Hass, justa estrategia comercial entre la gloria de un juego pasado y ante la espera de que Psygnosis saque su F1 98 (o 99 o 2000, si sigue perdiendo el tiempo con clones).✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P166, 32 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 32 MB, TARJETA ACEL. 3D
ACELERADORAS	SÍ
MULTIJUGADOR	SÍ

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	75%
GRAFISMO	80%
SONIDO	70%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	83%

LA MEJOR FÓRMULA INDY

DESARROLLADOR	EIDOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.
GÉNERO	ROL



AUTOR: IGNACIO PULIDO

Una fantasía manga

FINAL FANTASY VII

Estética Manga, juego de Rol, extensión y belleza. Estos son los magníficos ingredientes de este juego. Un grupo de pintorescos y aguerridos héroes, unos villanos con personalidad y cientos de monstruos; éstos son sus personajes.



No es posible adentrarse en el mundo de *Final Fantasy VII* y extraer sus secretos en unas cuantas páginas. Sería necesario un libro, además cualquier buen jugador de Rol preferiría escribirlo por sí mismo. Sí hemos querido rendir una especie de tributo al que para muchos es el mejor juego de su género. En las siguientes líneas, vamos a tocar las bases de este extenso programa con el objeto de dar una contextualización a aquellos que están a punto de adentrarse por primera vez en la piel de Cloud, o para poner los dientes largos a más de uno.





PRIMERA ENTREGA: GALERÍA DE INDIVIDUOS

Manejas a Cloud, un tipo de elegante figura y no tan sutil corte de pelo, con un aspecto más Manga que el de Heidi, pero manejando la mayor espada jamás forjada (una exageración muy acorde con toda la estética del programa). Aunque Cloud es tan poderoso como cualquiera de aquellos Caballero del Zodíaco, en su lucha contra las fuerzas oscuras necesitará el apoyo de otros muchos personajes.

En el otro bando, justo al final del camino hacia la victoria, se encuentra el malvado Sephirot. Es la maldad encarnada y la fuerza de la inmensamente poderosa corporación Shinra.

Un jugador avanzado debería invertir cierto tiempo en conocer las características de sus personajes

En las líneas siguientes, vamos a presentaros todo el elenco de caracteres que podréis encontrar a lo largo de la aventura. Empezamos con los héroes.

Para salir airoso de *Final Fantasy VII*, deberás conocer las características de los nueve héroes con los que tienes que cooperar. Algunos de ellos tienen su punto fuerte en la fuerza bruta, otros en las habilidades mágicas. Unos pocos son miembros del grupo rebelde, Avalancha, desde el principio del juego; el resto se unirá a sus filas en el transcurso de la trama. El conocimiento de sus atributos, unidos a la sabia combinación de los mismos, es el primer paso hacia la victoria.

Cloud Strife: un mercenario que en el pasado fue un soldado de elite en el bando de Shinra. Creció en Nibelheim y en su infancia fue amigo de Tifa. Cuando comienza el juego, Cloud se une a Avalancha. Su bautismo de fuego es un ataque al reactor energético de Shinra. En un principio acepta este encargo sólo por dinero pero, como corresponde a los héroes, acabará convirtiéndose en el líder espiritual de los rebeldes.

Barret Wallace: este tío enorme es uno de los personajes más fuertes del juego. Perdió su brazo a manos de los esbirros de Shinra en una desesperada batalla en su hogar natal, North Corel. Para él ha













llegado el momento de la venganza.

Aeris Gainsborough: Al empezar Aeris está en una calle de Midgar, como una vendedora de flores. Vivía, antes de encontrar por casualidad a Cloud y unirse a su lucha, con su tío Elmyra y frecuentaba el refugio de una iglesia. Tanta religiosidad podría ser una explicación del aura que le rodea.

Tifa Lockhart: es un importante miembro de la resistencia. Ella guarda al grupo Avalancha en un escondite secreto debajo de su bar "El Séptimo cielo". Odia a Sephirot por haber sido el causante de la muerte de su padre, y guarda de Cloud, su amigo de la infancia, una promesa de protección eterna.

Red XIII (Nanaki): una feroz bestia con inteligencia humana que iba a ser destinada a los experimentos de Shinra, de no haber sido salvada por el grupo Avalancha. Fue creado en el cañón Cosmo por su "abuelo", el científico Bugenhagen.

Caid Sith: Un extraño felino encontrado por Cloud en el platillo dorado. Juega un papel de doble filo en la aventura: por una lado, su naturaleza cobarde dejará en más de una ocasión a sus aliados en la estacada. Este problemilla queda compensado por su peculiar modo de ataque.

Cid Highwind: Un inventor y piloto que se pasa las horas muertas soñando con viajes espaciales. Trabaja para Shinra tentado por los recursos y ayuda técnica que obtiene de la oscura corporación. Afincado en el "pueblo de los cohetes" (Rocket Town) mantiene el aéreo puerto HighWind.

Conocer la cadena de mando de mando de Shinra nos dará una perspectiva más detallada del juego

Vincenta Valentine: Un alma problemática. Su conexión con Cloud parte de sus tiempos en la corporación Shinra. Es muy difícil de reclutar, pero el esfuerzo merece la pena si tenemos en cuenta su cuerpo: una fabulosa arma, producto de los experimentos en los laboratorios de la ya tan mencionada corporación.







Yuffie Kisaragi: una artista de las artes marciales, también difícil de encontrar y reclutar. Una valiosa aliada que vive obsesionada por adquirir orbes mágicos y con la lealtad hacia su tierra natal: Wutai.

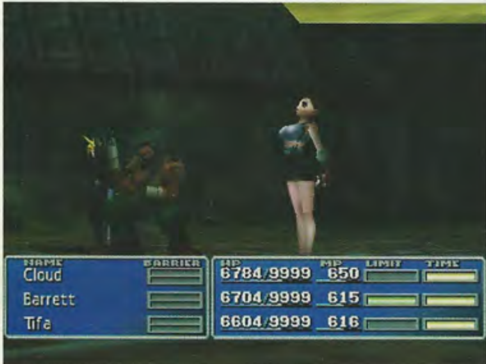
Y ahora, los imprescindibles, los malos.

Sephirot: antaño fue un gran soldado y el ejemplo que seguir de Cloud cuando juntos combatían en el ejército de Shinra. Digamos que hoy la relación entre ambos está bastante deteriorada. Frente a él hay que ser precavidos tanto de su magia, como de su experiencia en la lucha con armas.

Corporación Shinra: neocapitalismo en estado puro, asentado en pleno Midgard. Domina el destino político, económico y militar del mundo. Controla también la energía planetaria y se dedica a reemplazar, progresivamente, el aire natural por aire contaminado para llevar a cabo sus depravados propósitos. Casi nada. Algunos de los ejecutivos de esta corporación son también formidables guerreros que empujarán a los héroes hasta el límite de sus capacidades.

La plantilla de directores de Shinra también ataca personalmente a los héroes. Estas luchas plantean un difícil reto que suele terminar, en el caso de que éstos se vean con la baraja a su favor, con la huida de estos agresivos ejecutivos.

Shinra también emplea a los "Turks" una banda de mercenarios a los que se les endosa el trabajo sucio.



CADENA DE MANDO EN SHINRA INC.

Quién	Qué	Descripción
• Shinra	Presidente	Lo peor.
• Rufus Shinra	Vicepresidente	El hijo del anterior. Bestial.
• Palmer	Jefe del desarrollo espacial	Un payaso.
• Scarlet	Jefe del desarrollo en armamento	Duro y fuerte.
• Heidegger	Jefe del orden público	Un esclavo de su jefazo.
• Gast	Ministro de la Ciencia	Comenzó funestos experimentos genéticos.
• Hojo	Ministro de la Ciencia	El sucesor de Gast.
• Reeve	Jefe del desarrollo de la ciudad.	Otro "si, bwana" de Shinra.
• Tseng	Líder de los Turks	Un mandado.
• Irena	Un Turk	Como todos los que vienen a esta altura de la cadena.
• Rude	Otro Turk	Especialmente sarcástico.
• Reno	El "otro" Turk	Aún más sarcástico.









ATRIBUTOS

- Fuerza * Destreza * Vitalidad
- Magia * Espíritu * Suerte
- Ataque * Ataque% (tasa para golpear)
- Ataque Mágico *Defensa * Defensa Mágica

Finalmente, en los laboratorios de la corporación han conseguido exponer a sus mejores soldados a grandes dosis de mako energía. El resultado es una fiel armada de guerreros extremadamente peligrosos y con poderes sobrehumanos. Entablar un combate con ellos siempre demanda el máximo de nuestras habilidades, recuerda que el propio Cloud era antes uno de estos guerreros antes de cambiar de bando.

Queda que hablemos un poco sobre "los feos", los monstruos que Shinra ha liberado por este extenso mundo para impedir que llevemos a buen término nuestra empresa.

Al principio cualquier monstruo es un adversario demasiado poderoso. Sin embargo, a medida que avancemos en el juego y mejoremos nuestras habilidades por medio de la experiencia, podremos ponernos a su altura. De hecho, no es una mala idea retroceder para encararnos con aquellas criaturas que tanto apuros nos hicieron pasar y enseñarles nuestros nuevos poderes y armas. De este modo podremos ganar los, antes inaccesibles, tesoros que custodian (amén de los puntos de experiencia que recibamos por ello).

El incentivo típico de los RPG es el aumento de nuestras cualidades según avanzamos en la aventura

La mayoría de los monstruos en *Final Fantasy VII* tienen habilidades y puntos de magia, al igual que los héroes y los principales personajes del juego. Mención especial merecen "los jefes", que es como habitualmente se denomina a los individuos que hay que aniquilar antes de pasar a otra fase. En esta aventura, los encontraremos en esos puntos clave y bifurcaciones que demandan la aniquilación de la criaturita, si es que deseamos seguir adelante. No hace falta mencionar, aunque lo estemos haciendo, que son especialmente peligrosos. No existe una estrategia común y eficaz contra ellos; cabe, acaso, dos consejos: no bajes la guardia aunque te enfrentes a uno solo de ellos, ten en cuenta que muchos de los mismos tienen diferentes partes de su cuerpo que actúan por separado. Recuerda que tu principal ventaja contra ellos es la experiencia que puedas ir adquiriendo a lo largo del juego.



SEGUNDA ENTREGA. ESOS MARCADORES QUE HAY QUE TENER EN CUENTA

Hay algo, de lo que ya se viene hablando sin previa explicación, que es fundamental en *Final Fantasy VII*, así como en cualquier juego de Rol que se precie: los puntos de experiencia. De aquí beben todas las demás cualidades. Todos nuestros pobres e iniciales atributos preci-





san de ésta para crecer y nosotros necesitamos de aquéllos para hacernos poderosos y reducir a migajas a todo bicho viviente que nos diga "Esto... hola".

Si nos vamos a fijar en un sólo indicador de un personaje, éste debería ser la experiencia

Básicamente, el nivel de experiencia nos muestra cuán fuerte, hábil, listo o *mágico* es nuestro personaje. La experiencia se gana en la batalla. Cuanto más fuerte es el enemigo abatido, tanta más experiencia ganamos. Cuando acumulamos suficiente puntos de experiencia (¡tachán!) pasamos de nivel. No nos referimos a pasar a otra fase, sino a convertirnos en un individuo que infunda un poco más de respeto a nuestros enemigos. Según vamos subiendo de nivel, adquirimos más precisión, sabiduría, puntos de resistencia o magia, etc. Nuestro héroe, Cloud, comienza en el nivel 6. Queda claro pues el primer objetivo en este juego: crecer. Si sólo nos dedicamos a explorar a lo largo y ancho de este mundo (el programa nos da esa oportunidad), sencillamente no nos haremos lo suficientemente fuertes como para enfrentarnos a las fases que realmente importan, aquéllas que nos puedan conducir hasta el final de la aventura. Para entonces, es probable que nuestros héroes hayan llegado a tener un nivel 55 de experiencia.

Otros números de los que no hemos de apartar nuestros ojos son aquellos que se sitúan detrás de los Puntos de Vida (Hit Points o HP). Muestran nuestro estado de salud, luego en este caso, un 0 es mucho más que un suspenso: es estar ya en buena disposición para ser los protagonistas de nuestro funeral. El número máximo de puntos de vida, o de golpe según otras traducciones, que podemos llegar a tener está determinado por nuestro nivel de experiencia. Cloud empieza con 302 y puede llegar a tener 9.999 (imaginaos cómo ha de ser el enemigo que pueda plantarnos cara con semejante dosis de vida). La misma mecánica se repite con las demás características de los héroes.

DESARROLLO DE LAS CARACTERÍSTICAS A LO LARGO DEL JUEGO

Característica	Al principio	Al final
Nivel	6	55-60+
Puntos de Vida	302	9.999
Puntos de Magia	54	999
Fuerza	18	86
Destreza	6	54
Vitalida	16	79
Magia	23	142
Espíritu	17	122
Suerte	14	28
Ataque	36	183
Ataque%	96	105
Defensa	24	144
Defensa%	1	63
Ataque Mágico	23	142
Defensa Mágica	17	122
Defensa Mágica%	0	60

Para hacer hechizos necesitamos Puntos de Magia. Son algo así como la cantidad de energía mágica que el héroe tiene almacenada, puesto que cada uno de nuestros hechizos tiene un coste de dichos puntos e irá haciendo decrecer este baremo (luego urge reponerlo de vez en cuando).

Pero se necesita algo más para actuar como un mago: los orbes mágicos llamados materia. Cada tipo de materia permite al héroe hacer uso de sus puntos mágicos para realizar un sortilegio. Cualquier héroe puede utilizar materia, siempre y cuando la fijada a su arma o armadura. Por supuesto, a más experiencia mayor número de estos preciados puntos podemos tener.

Otro marcador, que nos hará sentirnos muy orgullosos de nuestro héroe con pelos de pincho a medida que aumente, es el de los Puntos de Habilidad (Ability Points, AP).

A lo largo del juego, nuestros héroes pueden obtener valiosos puntos de habilidad que incrementarán el nivel de materia. Es decir, la materia obtiene niveles









según acumulemos experiencia. Usando esta materia y derrotando a los enemigos, los héroes ganan puntos de habilidad.

Y por fin están los Atributos (ver cuadro 2). También crecen en la medida que aumenta la experiencia. La mayoría de ellos son usados por el ordenador para calcular qué ocurre con los héroes y sus oponentes en una batalla.

Verás que cada héroe, en cuanto atributos, tiene sus puntos fuertes y sus flaquezas. Del saber complementar unas y otras depende en gran medida el resultado de cada combate.

También hay que resaltar que ciertos objetos mágicos tienen la habilidad de aumentar algunos atributos. En un principio, este marcador no es tan importante como los anteriores. Míralos más detenidamente cuando ya seas un jugador experimentado y desees pulir tu modo de juego.

TERCERA ENTREGA. ESAS ARMAS DE MODA

Bien, ya tenemos a nuestros héroes formados. Ahora falta equiparlos. Como "poderoso caballero es don dinero" (sobre todo en los juegos de Rol), hay que tener muy presente qué cantidad de Gil (la moneda en *Final Fantasy VII*) poseemos. El dinero es esencial para comprar equipo. Posiblemente la mejor área para pillar pelas, y puntos de experiencia, de una manera rápida sea la jungla de la Caverna Norteña, casi al final del juego.

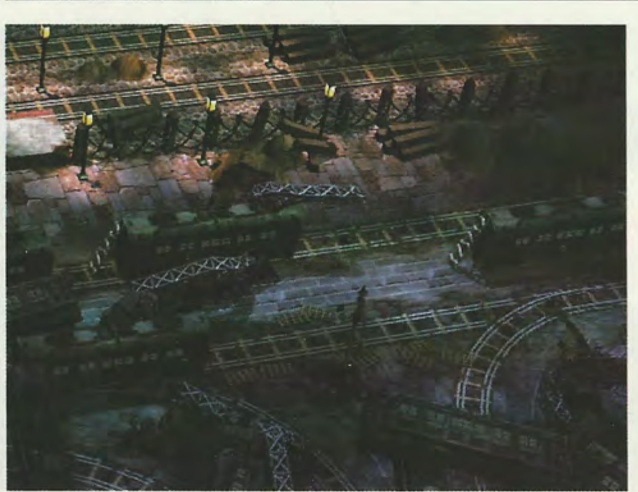
No sólo de cualidades internas vive un héroe, también necesita equipo, armas y dinero

Pero al contrario que las armaduras (comprables) y la materia, cada arma puede ser usada sólo por un personaje específico. Por ejemplo, Cloud prefiere las espadas, Tifa se pirra por los guantes mortíferos y Barret se vuelve loco con las ametralladoras.

Además existen las Armas definitivas (Ultimate Weapons) que se consiguen al completar ciertas misiones o tareas. A pesar de la enorme cantidad de daño que infligen, tienen una contrapartida: la materia que uses con una de estas armas no incrementará sus niveles. Con todo, es una opción recomendable y por eso os ofrecemos los pasos que tenéis que seguir para poder conseguirlas:

- El arma definitiva de Cloud: Después de que la ciudad de Mideel sea destruida, Cloud debe matar a un monstruo llamado "Arma Definitiva".
- El arma definitiva de Aeri: En el Templo de los Antiguos, entra en el "Pasillo Reloj IV" y mira dentro del cofre.
- El Arma definitiva de Barret. Alista a Barret en el grupo justo antes de que tú retornes para asaltar Midgard. Hacia la mitad del camino hacia Hojo, encontrarás el "Missing Score" en un cofre.
- El juguetito de Cait. Durante el último asalto a Midgard, ve a la 64ª planta de la torre de Shinra y busca por entre los casilleros.
- Venga, otra para Cid. Después del fallido intento de Cid para parar el meteorito con el Misil de Shinra nº 26, entabla conversación repetidamente con el viejo de "La ciudad de los cohetes".









¿QUIERES EXPERIENCIA Y DINERO? MÁTALOS

Monstruo	Experiencia	Pelas
Dragón Oscuro	5000	2500
"Eagle Gun"	2000	3800
Gárgola		2500
Barco Fantasma		2000
Hombre de Hierro	10000	
Rey Behemonth	2000	950
"Magic Pot"	8000	8000
"Master Tonberry"	6000	6800
"Mover"		30000
Serpiente de Mar		5000
Serpiente		2500
Desconocido 1		5000
Desconocido 2	3000	10000
Desconocido 3		7500
"Xcannon"	2000	3000

- El atributo de Red XIII. Después de llevar a Bugenhagen a la Ciudad Antigua, vuelve al cañón de Cosmo y encuentra a Bugenhagen. Éste dará esta habilidad especial a nuestro héroe.
- El corazón de Tifa. Después de tu primera visita a la Ciudad de los Antiguos, extrae la llave hacia Midgar en la Villa de Hueso (Bone Village). Regresa a Midgard. Vuelve a entrar en la tienda de objetos. Examina la computadora.
- La Pena de Muerte de Vincent. Con un submarino, o de la manera que encuentres, visita el Continente del Oeste y encuentra a Lucrecia que está en la caverna detrás de la catarata. Haz que Vincent la visite. Luego vuelve a visitarla justo después de haber alcanzado el Dungeon final.
- El arma de Yuffie. Después de pilotar el submarino, tienes que encontrar el cofre en el sumergido avión Gelnika.✦



ZONA ARCADE 3D

AUTOR: LUIS A. CONTRERAS

Revolución en la "perspectiva subjetiva"

UN PECADO CAPITAL

Está claro que los juegos de acción son los reyes de las 3D. En esta ocasión comentamos Sin, un arcade que aprovecha las cualidades de Quake II para desarrollar un estilo propio.

Estamos en el año 2048. En la ciudad de Freeport la droga y la mafia son moneda corriente. Pero lo peor de todo llega cuando las industrias SinTek inundan las calles de la ciudad con una droga capaz de alterar el material genético de sus habitantes. La idea no está mal: convertir a los ciudadanos en un ejercito de horribles seres mutantes capaz de dominar el mundo. Así que alguien debe hacerse cargo de la situación: el coronel John Blade, lider de los Hardcorps, una de las fuerzas de seguridad más poderosas, tendrá que parar los pies a una brillante y seductora bioquímica que se decantó por la senda del mal: Elexis Sinclaire.

El objetivo final de Sin será pararle los pies a la perversa y seductora bioquímica Elexis Sinclair

Así se desarrolla Sin, uno de los más novedosos arcades 3D y también uno de los que más éxito han tenido en los últimos tiempos. Pero su éxito está bien justificado; Sin bien podría haber sido una nueva versión de Quake II pero no se ha conformado sólo con eso. Ritual Entertainment ha querido darle un estilo propio a esta producción y en nuestra opinión lo han conseguido.

LAS NOVEDADES DE SIN

Normalmente estabamos acostumbrados a los juegos de acción 3D al estilo Quake, es decir: pensar poco y disparar mucho, tanto como para acabar con todos nuestros enemigos, como para acabar con el nivel correspondiente y pasar a otro donde encontraremos más de lo mismo. Y no es que en Sin no haya que disparar y matar molestos enemigos, al contrario, es también parte fundamental del juego, pero hay algo más. En Sin tendremos que completar misiones con objetivos determinados para poder avanzar en el juego. El objetivo es completar seis misiones para poder frenar la amenaza en forma de seres mutantes que deambulan por las calles de Freeport. Para completar estas 6 misiones será necesario atravesar por 24 niveles diferentes ambientados en una atmósfera futurista y decadente.

Sin embargo, no puede decirse que existan niveles en el sentido en que ya los conocemos. Más bien cada misión estaría compuesta por un conjunto de niveles que a veces están interconectados, lo que hace que en ocasiones tengamos que volver a pasar por una zona ya explorada para poder completar una misión. De esta manera, cada vez que nos sentemos a jugar a este arcade las acciones que realicemos influirán de forma determinante en el desarrollo posterior de la historia. Esto, que nos recuerda (salvando las distancias) al desarrollo de una aventura gráfica convencional, es lo que hace que Sin sea diferente y no deje paso al aburrimiento al que,



por desgracia, algunas compañías nos tenían tan acostumbrados últimamente.

El aspecto gráfico de Sin también muestra algunas diferencias con respecto a lo que ya conocíamos, sobre todo en lo que se refiere al detalle de los diferentes escenarios, interiores o exteriores, por los que iremos pasando a lo largo del desarrollo de Sin. Del sonido poco hay que decir salvo que es suficiente para lo que este juego precisa, aunque eso sí, sin aportar nada novedoso.

Otra novedad que nos brinda, también muy de agradecer para poder huir de la monotonía es el buen comportamiento del juego en lo que se refiere a la acción en primera persona, distinta de Quake o Duke Nukem 3D, y que hasta nos permite de vez en cuando hacer el gamberro destrozando ventanas, televisores, puertas y casi todo lo que se nos ponga a tiro. Lo cierto es que en este momento no recordamos ningún juego en el que el personaje que manejamos pueda actuar de modo tan directo con el entorno.

TECNOLOGIA

Para el desarrollo de Sin, el equipo de Ritual Entertainment ha empleado el mismo motor que





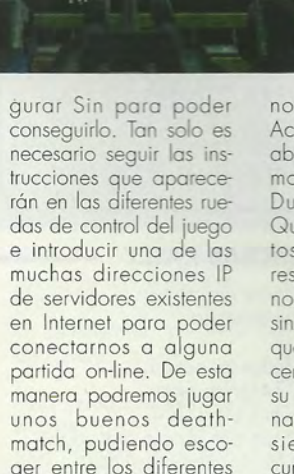




utilizó ID para la creación de Quake II. Evidentemente esto ha facilitado en gran manera el trabajo y no nos hubiera gustado demasiado de no ser que, tal y como ha ocurrido, se modificaran algunos aspectos con el objetivo de mejorar el producto. Para empezar se ha empleado un sistema de animación basado en un metalenguaje script, que permite una gran flexibilidad dependiendo de las acciones que realiza el jugador en el transcurso del juego. Esto permite un mayor nivel de realismo e interactividad con respecto a Quake II. Por otra parte, el código del juego esta basado en el empleo de archivos DLL. Esto que puede parecer intrascendente, permitirá en un futuro mejorar y ampliar el juego con cualquier tipo de lenguaje. También han sido mejorados algunos aspectos en relación con las texturas que podemos observar en el juego, tales como las texturas traslúcidas, empleadas para recrear ambientes subacuáticos y ventanas, principalmente. Otros detalles, como la gran cantidad de objetos 3D que encontramos esparcidos en los distintos escenarios, o incluso la posibilidad de realizar acciones distintas de disparar, saltar o luchar, tales como introducir una clave en el cajero automático de un banco, ayudan también a elevar el nivel de Sin con respecto a sus predecesores.

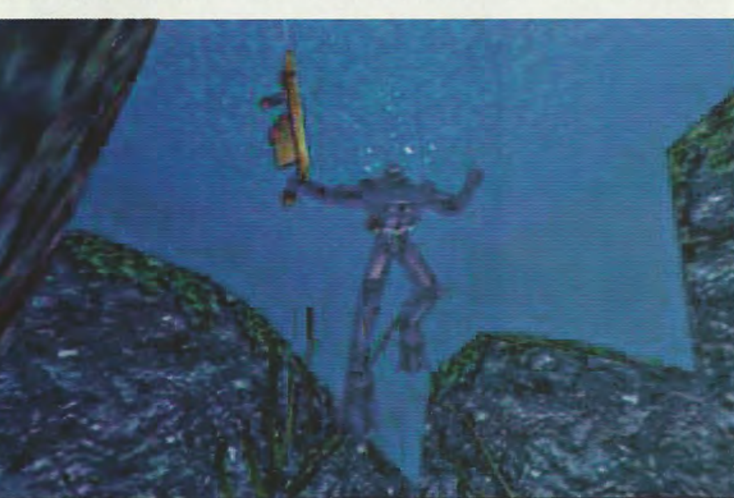
La gran novedad de Sin con respecto a sus predecesores es la interactividad entre los diferentes niveles del juego

Otra de las características que definen a Sin es el comportamiento de los oponentes que encontraremos, puesto que cada uno de ellos se comportará de una forma particular, haciendo que tengamos que cambiar de táctica de vez en cuando. Por ejemplo, algunos de nuestros enemigos se eliminaran más fácilmente disparándoles a la cabeza, otros al torso, etc. Asimismo, si disparamos a un enemigo en una pierna, este podrá escapar cojeando, con la ropa desgarrada y sangrando por la zona en que recibió el impacto.



LA OPCION MULTIJUGADOR

Sin duda alguna la opción multijugador de Sin ha sido la más beneficiada de todo el tiempo perdido en optimizar el motor 3D de Quake II para poder ser utilizado en juegos on-line, de tal forma que sea extremadamente sencillo configurar Sin para poder conseguirlo. Tan solo es necesario seguir las instrucciones que aparecerán en las diferentes ruedas de control del juego e introducir una de las muchas direcciones IP de servidores existentes en Internet para poder conectarnos a alguna partida on-line. De esta manera podremos jugar unos buenos deathmatch, pudiendo escoger entre los diferentes personajes de Sin. Además, se han incluido un par de buenos niveles diseñados para ser disfrutados exclusivamente en esta opción.



¿Y A PARTIR DE AHORA?

Ritual Entertainment ha demostrado con Sin que los juegos 3D en primera persona pueden ser interactivos y ofrecer algo más que una lluvia de tiros a discreción sin tener que recurrir al diseño de nuevos motores 3D, sino simplemente añadiendo algunas modificaciones a la tecnológia ya existente. Acostumbrados (y algo aburridos) como estábamos a los arcade tipo Duke Nukem 3D o a QuakeII, descubrimientos como Sin pueden resultar peligroso, pero no para los jugadores sino para las compañías que se empeñan en ofrecer más de lo mismo en su lícito empeño de llenar las arcas. A ver si sienta precedente y cunde el ejemplo.✦

TRUCOS

UNREAL

Para usar estos códigos, primero aprieta la tecla TAB, teclear el código y luego presiona ENTER:

- **ALLAMMO:** Te da 999 de munición de todas las armas.
- **FLY:** Puedes volar.
- **GHOST:** Atravesar las paredes.
- **WALK:** Te devuelve a la normalidad después de teclear alguno de los códigos anteriores.



REALMS OF CHAOS

Para que funcionen los siguientes códigos debes pulsar antes la tecla retroceso:

- **RAIN:** Energía.
- **ASTRAL:** Gemas.
- **ETHER:** Salta de nivel.
- **MAGMA:** Stamina.
- **WIND:** Invulnerable.
- **FIRE:** Incrementa el poder de las armas.

MECHCOMMANDER

Busca el archivo *windows.fit* en el directorio donde hayas instalado el Mechcommander. Cambia ahora el nombre de este archivo por *ixtlriimceourlK*, que es el archivo secreto que te permitirá hacer estos trucos. Teclea los siguientes códigos en la fase apropiada, tal y como te indicamos a continuación.

Los siguientes códigos han de ser tecleados durante la Fase Logística:



- **POUNDOFFLESH:** Añade 1.000.000 de puntos de recurso.
- **ROCKANDROLLPEOPLE:** Quita el límite de peso durante la misión actual.

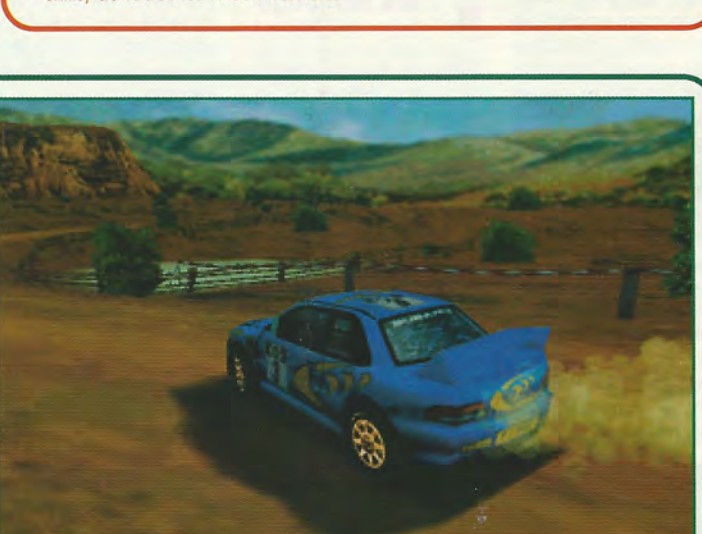
Los siguientes códigos han de teclearse en el transcurso de cada misión:

- **CTRL-ALT-W:** Salta a la pantalla de misión finalizada con éxito.
- **OSMIUM:** Hace a tus Mechs y vehículos invencibles.
- **LORRIE:** Repara las armaduras y armas dañadas.
- **LORDBUNNY:** Te da instantáneos ataques de artillería ilimitados (presiona «b» y el botón izquierdo del ratón para volatilizar el objetivo).
- **MINEEYESHAVESEENTHEGLORY:** Muestra el mapa entero.
- **DEADEYE:** Aumenta al máximo las cualidades de artilleros (*gunnery skills*) de todos tus Mechwarriors.

COLIN MCRAE RALLY

Este estupendo simulador de carreras te ofrece una serie de códigos muy divertidos.

- **SHOEBOXES:** Todos los coches.
- **OPENROADS:** Todas las pistas.
- **BEEFCAKE:** Toyota Celica GT4.
- **GIANTLEAP:** Modo con escasa gravedad.
- **BORROWERS:** Modo *micromachines*.
- **TURNBACK:** Giro con las ruedas traseras.
- **DELOREAN:** Modo Hovercraft.
- **QUARRYVILLE:** Circuitos secretos.
- **INTHECLOUDS:** Circuitos secretos.
- **TROLLEYPARK:** Circuitos secretos.
- **WILDAYWORLD:** Circuitos secretos.
- **DARKSIDE:** Conduces de noche.
- **BACKAGAIN:** Conduces al revés.
- **FREEWAY:** Permite todos los circuitos.
- **WHITEOUT:** Corre con niebla.
- **PRESSFAST:** Más aceleración.
- **BIGGUNS:** Dobla la potencia.
- **ALIENGOO:** Coche de gelatina.









Las multitudes en un tablero

JUEGOS DE MESA



AUTOR: LUIS A. CONTRERAS

Pese a que el tema central de nuestra revista son los juegos de ordenador, la Red de redes tiene también espacio para aquellos otros juegos que sin necesidad de jugarse delante de un monitor nos han hecho pasar buenos ratos en más de una ocasión: los de mesa.

La gran multitud de juegos para ordenador, cada vez más sofisticados y avanzados tecnológicamente, han dejado de lado a aquellos otros juegos que desde siempre, y esperamos que por mucho tiempo, han amenizado más de una tarde lluviosa o en la que no teníamos nada interesante que hacer. Y es que hasta el videojugador más aguerrido a veces se cansa de tanto manejar teclas, joysticks y ratones y le apetece coger un tablero para jugar una partida de Ajedrez. Pero no nos cansaremos de recordar que en Internet hay sitio para todo y para todos y, por supuesto, los entrañables juegos de mesa también tienen su rincón. Por ello en esta ocasión dedicaremos esta sección de la revista a repasar algunas páginas interesantes que pueden encontrarse en la Red y que están relacionadas con los juegos de mesa más populares. Y para comenzar, el rey de los juegos de tablero: el Ajedrez. Lo cierto es que la cantidad de información que podemos encontrar en Internet sobre este juego es asombrosa, y posiblemente tendríamos que dedicar todo un ejemplar de nuestra revista para poder hacernos una idea de la amplitud del mundo del Ajedrez en la Red, así que por el momento nos limitaremos a proporcionaros algunas direcciones con información sobre este tema. Para empezar, la dirección *http://www.cronis.com*; además de proporcionar gran cantidad de información de interés sobre el juego del Ajedrez permite algo aún mejor, que es la posibilidad de jugar partidas en Red contra otros jugadores. Pero si lo que queremos es informarnos sobre las actividades de las distintas federaciones de Ajedrez que existen en nuestro país o del reglamento de este juego, no debemos de dejar de conectarnos a la dirección *http://www.ajematica.arrakis.es*. Tampoco esta de más para el buen aficionado a este deporte y rey de la estrategia el darse un paseo por la dirección *http://www.aegon.nl* donde nos proponen participar en todo un campeonato nacional de Ajedrez on-line.



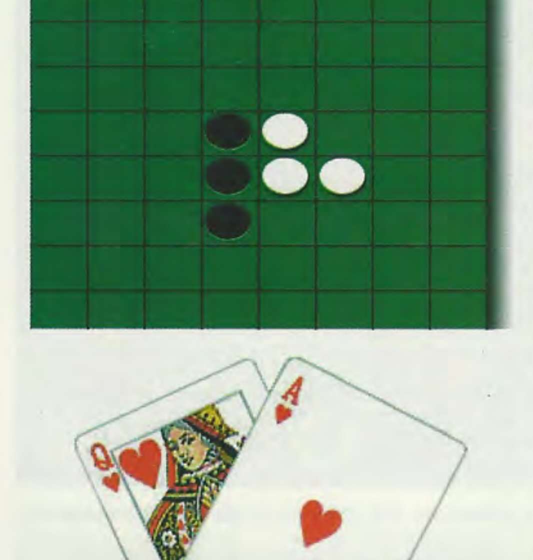
Pero indudablemente en nuestro país el juego más popular sigue siendo el Mus, que cuenta posiblemente con millones de jugadores. Pero como no todo el mundo tiene a su alcance la posibilidad de organizar una partida sobre un tapete de verdad, Internet nos brinda la opción de jugar on-line con compañeros y oponentes de muchos rincones del mundo. Esto es posible gracias a la página de cybermus en *http://www.cybermus.com*. Aquí podremos jugar esas ansiadas partidas de Mus con compañeros a los que previamente conoceremos con la ayuda del chat que también ofrece esta página. Y si conseguimos formar una buena pareja podemos atrevernos a inscribirnos en la liguilla de







cybermus. Por cierto, no os perdáis la página de vocabulario de este juego. Pero si nuestros conocimientos de mus no son demasiado profundos, siempre podemos consultar sus reglas en la dirección *http://www.netlink.co.uk/users/pagat/vying/mus.html*. Continuando con las cartas y como curiosidad, recomendamos también la dirección *http://www.naipe.com* donde puede consultarse el catálogo e incluso adquirir los productos de una empresa que se dedica a la fabricación de todo tipo de naipes. Otro de los juegos más populares a nivel mundial es el Monopoly, ese veterano juego con el que podremos convertirnos en unos magnates de la banca. La página *http://www.geocities.com/paris/leftbank/3915/monopoly.htm* nos ofrece unos ficheros en formato GIF que una vez guardados en nuestro ordenador podremos imprimir para obtener las fichas y el tablero de este conocido juego. Y por supuesto, otro de los juegos más exitosos ha sido y es el Scrabble, el juego de las palabras cruzadas. En *http://www.acoisa.es/scrabble* podemos informarnos sobre el campeonato anual oficial de este juego y si somos diestros jugadores podemos incluso apuntarnos a él. Otra dirección relacionada con este juego es la del Club de Scrabble en *http://www.arrakis.es/~frp*, que pretende ser un punto de encuentro para los aficionados a este pasatiempo.

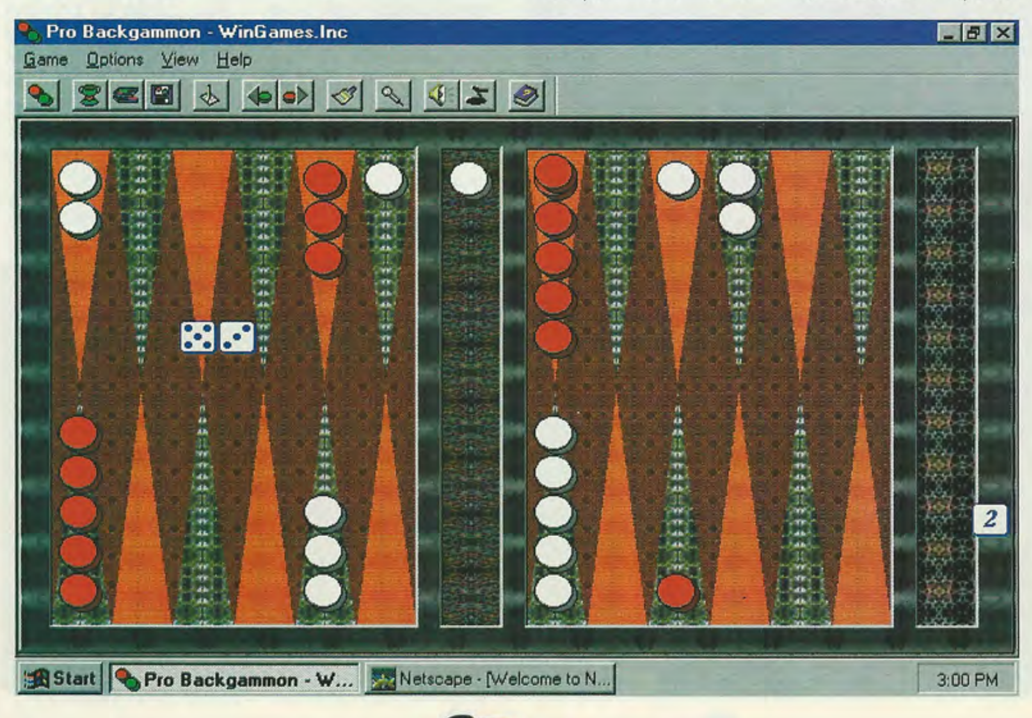


Tampoco debemos dejar de lado al dominó, también juego de sobremesa por excelencia, y si queremos convertirnos en unos maestros de este deporte podemos visitar la dirección *http://www.geocities.com/colosseum/midfield/9565* para informarnos sobre cursos y competiciones de dominó. El Go, juego de origen asiático, esta adquiriendo un gran número de seguidores en todo el mundo, incluyendo nuestro país. De ello deja constancia la página de Go que encontraremos en la dirección *http://www.dit.upm.es*. Podremos profundizar en nuestros conocimientos sobre este juego y su reglamento, además de conocer los diferentes clubes de Go que existen en España. Otros tipos de juegos de mesa que proliferan por la red son los típicos de los casinos: Ruleta, Blackjack, máquinas tragaperras... están a disposición de los internautas que quieran utilizarlos. Por ejemplo en la dirección *http://www.dollarcasino.com* podremos descargar un pequeño paquete de software que nos permite entrar al



casino virtual de esta página. Si no somos ambiciosos podremos jugar por diversión, es decir, sin dinero de por medio, pero atención: la mayoría de estas páginas permiten realizar apuestas de verdad, con dinero real. Así que cuidado con estas cosas, que luego vienen los sustos y lo mismo no podéis comprar el GameOver del mes que viene.

Pero si lo que realmente deseamos es pasar a la acción y dejar de lado reglamentos, equipos y demás en la dirección *http://www.geocities.com/CapeCanaveral/lab/4546/4.htm* podemos jugar unas partiditas a las 3 en raya mediante un sencillo programa en Java Script que puede utilizarse libremente. Y si somos aficionados al Otelo (o reversi) en *http://www.gna.es/play* podremos jugarlo online. Por supuesto también podremos jugar en red con algunos buenos juegos de mesa. Para ello, una de las mejores direcciones que hemos encontrado es la zona de juegos de Microsoft (*http://www.microsoft.com*) donde tras habernos registrado de forma gratuita y con nuestra propia copia de software cargada en el ordenador, podremos jugar partidas en modo multijugador de Backgammon, Bridge, Ajedrez o Damas.



Y para finalizar, una dirección donde podremos encontrar una gran cantidad de juegos de mesa tradicionales en versión shareware y que podremos descargar es *http://www.intercom.es/cataleg/2*.

Con todo esto esperamos que, tanto los lectores aficionados a los juegos de mesa como aquellos que aún no los han descubierto en profundidad, se hayan hecho una buena idea de todo lo que la Red de redes guarda relacionado con este tema. Os deseamos una buena travesía por esos mares cibernéticos.✦

Bookmark

10 MINUTOS LOCOS EN INTERNET

Sin duda los grandes protagonistas de los pasatiempos han sido y seguirán siendo por mucho tiempo los juegos de cartas. Así que sin pensárnoslo dos veces hemos introducido en varios buscadores de Internet la palabra naipe y, como era previsible, hemos encontrado un gran número de direcciones que tienen como tema central a este entrañable amigo. Aquí os ofrecemos una selección de las que nos han parecido más interesantes para nuestros lectores. Los naipes son por supuesto un equipo fundamental de cualquier ilusionista que se precie, porque ¿quién no se ha quedado pasmado de la habilidad con que los magos son capaces de manejar una baraja?. Pues si vosotros queréis emular las hazañas de Juan Tamaríz en la dirección *http://www.arrakis.es/~gis* encontraréis casi todo lo necesario para iniciaros en el mundo de la magia y el ilusionismo. Podréis aprender trucos sencillos (o no tanto), índices sobre aspectos generales del tema e incluso una asociación de magos internautas a la que poder afiliarse. Sobre el mismo tema versa la página web de la ciberrevista de magia que hallaréis en la dirección *http://www. arrakis.es/~balbino*. En ella podréis consultar artículos sobre la historia de la magia y los trucos, e incluso uniros a un club de magos aficionados. Además ofrecen un rastrillo con compraventa de objetos relacionados con este tema. Para finalizar con este aspecto del uso de los naipes, y si queréis profundizar en vuestros conocimientos del ilusionismo podéis conectaros a *http://www.geocities.com/Broadway/8357/libros.htm* donde podréis encontrar una amplísima selección de críticas y comentarios sobre todo tipo de libros publicados relacionados con la magia y su entorno. Más curiosa es la página dedicada al coleccionismo que hemos encontrado en la dirección *http://personal/redestb.es/coleccionismo*, donde pueden adquirirse a precios interesantes postales, barajas, carteles de cine, facsímiles de libros antiguos y todos esos objetos que interesan a los coleccionistas. Pero si lo que os gusta son los juegos de cartas y las novedades, no dejéis pasar de largo la página del Tentadero de Juegos (*http://personal/redestb.es/casares*). Aquí hallaréis nuevos juegos inventados por un grupo de cibernautas hartos de los juegos tradicionales: el Asesinato, el Mus en grupo, la Guerra Fría... son buenas opciones para esos ratos muertos en que nos reunimos con parientes o amigos y no sabemos qué hacer. Y para terminar, otras dos direcciones sabrosas: la página de una empresa diseñadora de efectos especiales pirotécnicos, electrónicos y de todo tipo, así que si queréis (y podéis) sorprender a vuestros amigos en la próxima reunión podéis consultar su catalogo en *http://www.arrakis.es/~eduher/cata.htm*. Para aquellos que tengáis un billar, futbolín o cualquier tipo de mesa de juego deteriorada y que queráis poner en perfecto funcionamiento, en la dirección *http://www.enlanet.com/billares/index.html* una empresa nos ofrece sus servicios de restauración de este tipo de objetos. Hasta el próximo mes.

DIRECCIONES DE JUEGOS DE MESA:

http://www.cronis.com . . . . Ajedrez on-line.
http://www.ajematica.arrakis.es . . . . Reglamento del Ajedrez.
http://www.aegon.nl . . . . Campeonato nacional de Ajedrez on-line.
http://www.cybermus.com . . . . Mus on-line.
http://www.netlink.co.uk/users/pagat/vying/mus.html . . . . Reglas del Mus.
http://www.naipe.com . . . . Catálogo de barajas.
http://www.geocities.com/paris/leftbank/3915/monopoly.htm . . . . Juego del Monopoly
http://www.acoisa.es/scrabble . . . . Campeonato anual de Scrabble.
http://www.arrakis.es/?frp . . . . Club de Scrabble.
http://www.geocities.com/colosseum/midfield/9565 . . . . Escuela de Dominó.
http://www.dit.upm.es . . . . Información del Go.
http://www.dollarcasino.com . . . . Casino virtual.
http://www.geocities.com/CapeCanaveral/lab/4546/4.htm . . . . 3 en Raya.
http://www.gna.es/play . . . . Otelo on-line.
http://www.microsoft.com . . . . Juegos de mesa multijugador.
http://www.intercom.es/cataleg/2 . . . . Shareware de juegos de mesa.









DIRECCIONES DE NAIPES:

http://www.arrakis.es/~gis . . . . Trucos de magia.
http://www.arrakis.es/~balbino . . . . Ciberrevista de magia.
http://www.geocities.com/Broadway/8357/libros.htm . . . . Libros de magia.
http://personal/redestb.es/coleccionismo . . . . Material de coleccionistas.
http://personal/redestb.es/casares . . . . Juegos alternativos.
http://www.arrakis.es/~eduher/cata.htm. . . . . Efectos especiales.
http://www.enlanet.com/billares/index.html . . . . Reparación de mesas de juego.

ZONA RPG

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

La Taberna del Elfo Tambaleante

ROL EN RED

El tiempo pasa que es una barbaridad. Ya no se llevan ni las espadas de acero ni los arcos de madera. Los caballos están en el campo, las bestias en el zoo y los monstruos en la tele. Adaptarse o morir: ahora lo que se lleva es Internet. ¿Aguantaremos el desafío o pereceremos en el abismo de las abultadas facturas de Telefónica?

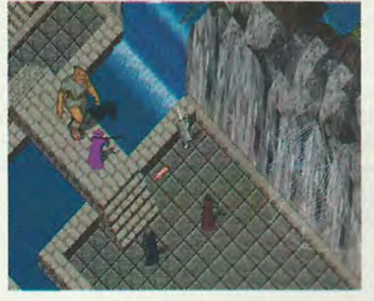
Está claro que nada os impide, en realidad, dedicaros a los buenos y viejos juegos de Rol de antaño (al menos si tenéis amigos). Pero si habéis comprado esta revista y, más concretamente, estáis leyendo estas páginas, es que os gustan los juegos de ordenador en general y los de Rol en particular. El problema, muchas veces comentado en nuestra taberna, es que los juegos de Rol para ordenador se están convirtiendo rápidamente en aventuras y que, aun en los que no lo son, se hecha en falta un componente fundamental: las personas.

Además de convertirte en otra persona durante un rato (un Rol es un papel, como en una película. Pero sin cobrar millones, se entiende) lo bonito es que otras personas te crean esa otra persona. Pero si estamos hablando de juegos de ordenador, más personas significan jugar en red.

La Red de redes, Internet, ya nos da la posibilidad de jugar al Rol. Existen unos cuantos servidores comerciales, y quizás los más conocidos sean Ultima-Online y Meridian59. Existen planes para abrir un servidor de Ultima-Online en Inglaterra de un momento a otro, así que es bastante probable que aquí, desde España, podamos pronto disfrutar de este magnífico producto a una velocidad aceptable. Pero los juegos de red en general son muchos y muy exitosos ¿qué es lo que impide que proliferen los servidores dedicados al Rol? Pues veréis, existe un montón de problemas.

Y antes de seguir, conviene recordar que servidores de este tipo los hay a patadas, pero con una peculiaridad. Nos estamos refiriendo a los centenares de MUDs (mazmorras multiusuario) que pueblan Internet, pero que suelen estar basados en una interfaz textual, y son por lo general un poco rústicos comparados con los muchos que se esperan de un juego de Rol. ¿La ventaja? Son gratis y existen tantos y tan distintos que probablemente encontréis uno que os guste. Desde aquí os recomiendo Deeper Trouble, dirección *telnet :// 130. 225.31.20:4242*, pero si os interesa el tema buscad por ahí. Hay miles.











MUNDOS VIRTUALES

Volvemos a los problemas de los servidores de Rol, pero centrándonos en los servidores de Rol comerciales. Para empezar, un juego de Rol necesita un mundo extenso y variado para desarrollarse. Esto no es ninguna novedad, pero en el caso de un juego de Rol de red, podemos presumir que habrá varias decenas, sino centenares, de jugadores interactuando con este mundo todos a la vez. Como resultado, el mundo debe ser lo bastante extenso como para que nadie se aburra de explorar sitios que acabe de visitar otro, y lo bastante variado como para que siempre quede algo por explorar. Y, sobre todo, el mundo debe ser regular. Regular de mediocre no, sino regular en el sentido que todo pueda ser hecho por todos, sin conflictos entre las acciones de los distintos jugadores. O sea, la física del mundo (cómo se cogen y sueltan objetos, cómo se mueven, cómo se abren puertas y accionan palancas, etc.) debe ser muy concreta y estable. En un juego de ordenador se puede suponer que sólo hay unas manos tocando el teclado. En un juego de Internet puede haber cuatrocientas ochenta y siete. Suena fácil, pero es un quebradero de cabeza para los programadores.















Además, incluso si el mundo es extenso y variado (por ejemplo, Britannia del Ultima-Online) finalmente los jugadores acabarán por sabérselo de memoria. En lugar de perder clientes, lo ideal es que el mundo esté siempre cambiando y extendiéndose, con nuevas aventuras, monstruos y lugares. O sea, que el mundo debe ser fácilmente modificable. De nuevo, esto es trabajo extra para los programadores.

Y por último, el mundo debe residir en un ordenador, generalmente denominado servidor. Este ordenador debe llevar la pista de todos y cada uno de los jugadores. En los juegos en red habituales, este tipo de problemas ya está estudiado y (con algún que otro problemilla superado) para 8-16 jugadores. En un juego de Rol por Internet lo más fácil es que haya centenares de jugadores simultáneamente, así que el problema se amplía por diez de escala. Esto significa servidores caros y, generalmente, programadores estresados tratando de conseguir una velocidad aceptable.

ETIQUETA

Pero lo anterior son problemas físicos, concretos, que tienen que ver más con la programación que con otra cosa. En un juego de Rol donde estén jugando muchas personas siempre aparece otro problema: comportamiento antisocial. Aceptémoslo, si se crea un mundo virtual para centenares de personas que juegan a ser otro, tendremos centenares de personas que se quieren, respetan, confían, desconfían, envidian, admiran o simplemente se odian. Y van a querer ayudarse y aniquilarse entre sí por los motivos más banales o las traiciones más rastreras. Y, sobre todo, la naturaleza humana no cambia. Si existen maneras de abusar del juego, alguien las va a encontrar y las va a explotar.

Podemos esperar jugadores que roben el equipo de los monstruos muertos por otros jugadores, que directamente los asesinen por los motivos más triviales, y que se dediquen a insultar o molestar. Inmediatamente nos viene a la cabeza la solución humana típica para estos casos: leyes. Pero hay que recordar que van a ser leyes interpretadas por un ordenador, de una manera completa e intransigente. ¿Conocéis algún código de leyes perfecto, dónde no quepan excepciones, subterfugios, errores de aplicación o casos no esperados? Si existiera, no necesitaríamos jueces en la vida real, simplemente nos gobernarían las computadoras. ¿La solución? Jueces informáticos; estos es, programadores o jugadores especiales con capacidad de decisión, para poder castigar las conductas que consideren ilegales. Pero lo más importante que hay que recordar es que no hay un código de conducta infalible. Tanto en Ultima-OnLine como en Meridian59 hay problemas de comportamiento antisocial, ni los jueces son una solución infalible. Después de todo, sólo son humanos.



PERMANENCIA

Antes de acabar nos gustaría destacar la última gran diferencia entre los juegos de Rol en Red y los de un sólo jugador: la continuidad de la aventura y la permanencia de nuestro jugador. Un juego en red no acaba nunca. El objetivo de un juego en red es divertirse, explorar cada vez más y más regiones, avanzar constantemente a nuestro personaje en su nivel, etc. El hecho de que nuestro personaje sea siempre el mismo es lo que diferencia a los juegos de Rol de los demás juegos en red. Para mantener el interés generalmente existen misiones o aventuras concretas que completar, pero en general no son imprescindibles para jugar y divertirse: sencillamente son maneras de hacer la vida del aventurero interesante, maneras de darle la oportunidad de interpretar el Rol de su personaje.✦



LOS DIEZ RPG MÁS GLORIOSOS
1. *Ultima Underworld II: Laberynth of Worlds*
2. *Ultima VII: La Puerta Negra*
3. *Eye of the Beholder II*
4. *Fallout*
5. *Lands of Lore II: Guardianes del Destino*
6. *Darksun: Shattered Lands*
7. *Final Fantasy VII*
8. *Wizardry VII: Crusaders of the Dark Sarvant*
9. *Ultima Underworld: The Stigyan Abissm*
10. *Deeper Trouble*



Algo para pensar

CUARTEL GENERAL

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

De un tiempo a esta parte se viene oyendo mucho lo de "un estrategia". O lo que es más divertido, "un estrategia en tiempo real". Lo de decir que estamos hablando de un juego no está de moda, probablemente porque lo otro queda más "cool". O tal vez alguien desea evadir la terminología bélica aplicada al ocio para salvar un par de árboles en las selvas amazónicas. ¡Malditos verdes! ¡Están por todas partes!





Vale, estamos de acuerdo en que no es algo muy interesante. La O.N.U. no piensa pronunciarse sobre la cuestión, y el gobierno no piensa siquiera declararlo de interés nacional. Pero sí es importante darse cuenta de que tanto hablar de un estrategia por allí y un estrategia por allá, además de un horrendo insulto a la lengua castellana, nos va a hacer olvidar lo que es una estrategia de verdad. Lo importante de un juego de estrategia (así, acompañando a un sustantivo) es la primera palabra: juego. Implica la finalidad de divertir ante todo.

Lo de la estrategia es otra cosa. Una estrategia es una idea, un plan y su puesta en marcha.

Y como lo de hablar de las peculiaridades verbales ya nos está aburriendo, vamos a dedicarnos a otra cosa. Por ejemplo, a las diferencias y parecidos de la estrategia con su prima hermana, la táctica.

¿CÓMO?

Más despacio: la estrategia y la táctica. Si mucha gente las confunde, es porque se parecen un montón. En líneas generales, la estrategia se centra en la administración de recursos: la localización de unos fines deseables (como por ejemplo, machacar al enemigo) y la asignación de unos medios para lograr esos fines. La táctica se dedica a algo más concreto. En particular, la táctica es un mecanismo para, mediante unos recursos, conseguir un fin. O sea, que mientras que la estrategia se centra en el qué, la táctica concreta el cómo.

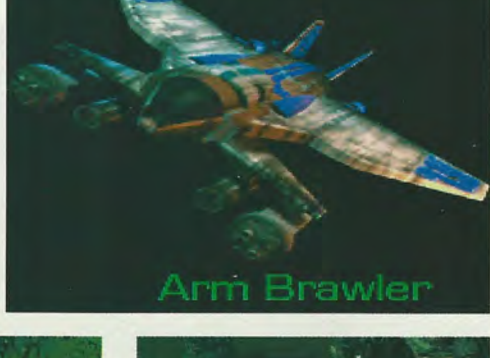
Esta definición no es ni muy precisa ni muy elegante, pero servirá para empezar. Lo importante es darse cuenta de que la distinción entre ambas es una cuestión de escala. No existe una clara línea divisoria entre ambas. En el terreno militar, por ejemplo, la estrategia es las líneas generales con las que enfocar una confrontación: cuándo y dónde atacar, cuántas fuerzas asignar para defender, cuántas para atacar, cómo establecer unas adecuadas líneas de suministros, etc. Para cada una de las fuerzas asignadas a una tarea, es tarea del mando idear un mecanismo para completar el objetivo señalado: la manera exacta de llevar a cabo el ataque, la manera de distribuir las fuerzas sobre el terreno y la manera de administrar los recursos asignados.

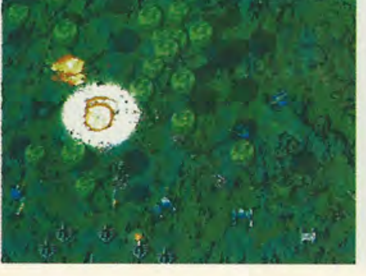
Lo primero que descubrimos es que, en efecto, la distinción entre estrategia y táctica es muchas veces una cuestión de escala. El mismo mando que planea un ataque concreto dentro de una estrategia global, debe dar a sus tropas otra serie de fines para que éstas los lleven a cabo (o mueran como chinches en el intento). Esto puede interpretarse como la ideación de otra estrategia y, de nuevo, es a los hombres a los que se encarga el llevar a cabo una táctica que cumpla los objetivos.

AL GRANO

El objetivo de todas esta charla, aparentemente futil, es que se relaciona directamente con los juegos de estrategia. Y en particular, influencia en grado sumo el desarrollo de casi todos. En algunos la fase estratégica y la táctica están completamente separadas, como por ejemplo el X-COM en sus múltiples apartados, o como en el más reciente Spell-Cross. En este tipo de

Viejas Glorias
Civilization
Master Of Orion
Warlord II
X-COM: Enemy Unknown
Sim City 2000
Populous II
Grandest Fleet
Railroad Tycoon
Master of Magic
Ghengis Khan







En primera línea

X-COM: Apocalypse
StarCraft
Total Anihilation
Dungeon Keeper
Warlord III: Reign of Heroes
Theme Hospital
CIVILIZATION II
Master of Orion II
Settlers II
Sid Meier's Gettysburg!

juegos, existe una fase de planificación estratégica donde administramos recursos y decidimos el siguiente paso y una fase de combate táctico, donde llevamos a cabo los combates.

En otros muchos juegos, el énfasis se pone en una de las dos fases. Por ejemplo, en el Gettysburg! cada batalla está predeterminada, con puntos de victoria asignados a ciertas posiciones de antemano. La composición de las tropas de cada bando también está predeterminada, pero la manera concreta de llevar a cabo el ataque o la defensa (la táctica) depende del jugador. Y en esto consiste la diversión.



En otros juegos, los menos, es la fase estratégica la dominante. O mejor dicho, la estrategia y la táctica se funden en un sólo proceso. Por ejemplo, en la saga Close Combat de Microsoft, aunque damos las órdenes a nuestras unidades para que avancen, ataquen, etc. son ellas las que en última instancia deciden cómo atacar. Tienen, por así decirlo, un comportamiento independiente (dentro de los límites de la tecnología y la estupidez de los programadores). Y en el gran clásico de todos los tiempos, CIVILIZATION, la táctica se limita a crear y situar ejércitos. Lo realmente importante es la estrategia de desarrollo de nuestra civilización que, a la larga, es la que nos permite construir y mantener esos ejércitos.





Y A MÍ QUÉ

Eso os estaréis preguntando. Pero aunque parezca mentira, además de que un poco de cultura general no hace daño a nadie, la distinción entre táctica y estrategia es muy importante. Es muy importante para nosotros los jugadores humanos, porque queramos o no, no podemos dejar de hacer esa distinción cuando jugamos. El cerebro humano tiene la peculiaridad de que, al enfrentarse a un problema complejo, lo divide en subproblemas más sencillos. ¿Cuál es el problema complejo? Ganar la batalla o terminar el juego. ¿Cuáles son los problemas sencillos? Eso depende, y mucho, del juego en particular al que nos refiramos.

Un buen ejemplo son los juegos de estrategia en tiempo real, en los que no existe una frontera muy definida entre si se trata de juegos de estrategia puros, o juegos de combate táctico. Y si no existe un frontera muy definida es porque no la hay. Somos nosotros, al jugar, los que decidimos separar nuestras tareas entre construir edificios y unidades, hacer acopio de recursos y la planificación y ejecución de ataques. Y lo hacemos así, porque de este modo es mucho más sencillo planear nuestra partida.







Una estrategia es una idea, un plan, y su puesta en marcha

UNA CONCLUSIÓN

El gran problema de los juegos de estrategia en tiempo real (y de los juegos de estrategia en general, pero menos) es el conseguir un oponente computerizado que parezca inteligente. No que sea un buen oponente, ya que, por ejemplo, la I.A. del Starcraft es un muy duro adversario. El reto es conseguir un oponente interesante, que actúe de manera imprevisible y (mira que nos mosquea) no haga trampas para jugar.

Una idea, que cada vez está siendo más llevada a la práctica, es dividir la I.A. de un juego, en dos módulos: el módulo estratégico y el módulo táctico. El objetivo es conseguir un oponente que sepa realmente qué está tratando de conseguir y que disponga de la capacidad para llevar a cabo sus planes. De este modo, puede conseguirse un comportamiento mucho más lógico y con mucho más sentido común de lo que se consigue con un sistema de I.A. que lo planea todo en bloque.
De un modo u otro, casi todos los juegos de estrategia en tiempo real recientes utilizan una división así para hacer jugar al ordenador. En el caso más básico, el módulo estratégico consiste en una lista de cosas para construir, que a duras penas puede llamarse inteligente. El módulo táctico a veces también consiste en eso: una lista de ataques planeados de antemano o disparados por ciertas condiciones (tiempo, recursos, etc.) o acciones de jugador (por ejemplo, expandirse). Pero poco a poco las cosas van mejorando y podemos mirar al futuro con un atisbo de esperanza. Si es que somos unos optimistas. ✦





Correo del lector

Por último, comentáis que...

Todas las respuestas

El correo del lector de este mes se encuentra prácticamente copado por una carta, pero se nos ha antojado asaz interesante y, aunque no nos ha sido posible reproducirla en toda su extensión, y menos aun responderla como quisiera el lector, y más aún nosotros, hemos querido mostrárosla.





CRÍTICAS Y SUGERENCIAS

Os leo desde que sé de vuestra existencia, o sea, desde el nº5, ya que no llega la revista a todas las tiendas. Programo en C y Asm bajo MS-DOS y Visual Basic bajo Windows, y quiero aprender a programar en C de Windows. Para ello creo que me resultarían útiles los cursos de 3D Manía y DirectX, aunque pienso que necesitaré algo más.

La sección DIV podría ser más general y traer algo de código en C, para ver cómo son esos juegos en la práctica. Esto es, el de plataformas y el *shot'em up* de este mes.

La nueva sección Código Competo está muy bien, aunque haya empezado con un juego de MS-DOS programado en Pascal. Por cierto, ¿dónde está el informe en formato Word? Creo que se os ha olvidado. Si no podéis poner más páginas por falta de presupuesto, poned informes en el CD como el de Código Completo.

Cosas que nos gustan de la revista: Los **reportajes a equipos de desarrollo** de videojuegos, como los del número 5 a Hammer, Stratos, Pyro, etc. El **Especial Emuladores del nº7**, aunque faltó comentar los emuladores experimentales de Playstation y Nintendo 64. Más adelante podríais volver a hacer otro especial e incluir más ROMs desde el punto de vista legal, como Spectrum, etc. ya que creo que en los de consolas de Nintendo y Sega no está permitido. Estuvo bien el **Especial Quake nº10. Los juegos que soléis regalar en el CD** están bien, pero espero que eso no os obligue a quitar páginas de la revista. En el CD nº12 estuvo muy bien la parte MISCELÁNEA en donde había más **motos para Red Line Racer**. El **reportaje sobre juegos de Rol del nº11** también estuvo muy bien. También nos gustó el **póster de Lara del nº13**, pero podría haber sido más grande, ¿no?

Cosas que NO nos gustan de la revista: En la **sección "Shareware" del CD soléis repetir mucho los programas**. La sección del CD "Lectores" está bien, pero **últimamente sólo vemos mapas de juegos**.

Nuestras sugerencias: ¿Para cuándo un **CONCURSO DE PROGRAMACIÓN DE JUEGOS**? Aunque el premio sea una tontería, animaría a la gente a mandar jueguecillos y se podría aprender más, comprarse unos a otros, mejorar el contenido del CD, etc. Estaría muy bien una sección en el **CD de patches** para aceleradoras 3DFx.

¿Por qué no habláis en la sección "Autopsia" del **RPG Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant**? Creo que ninguna revista lo ha hecho y somos multitud los que estamos atascados en él. Seguro que Juan DeMiguel estaría encantado de hacerlo.

También nos gustaría una **sección en el CD de fuentes**, librerías, últimos drivers, etc. Serían Freeware (hay a montones en Internet, pero gente como yo no los podemos bajar). Alguna de estas librerías podría valer para meter musiquilla o más gráficos a las fuentes de 3D Manía y DirectX. Y, por último, ¿por qué no ponéis **fotos manga**?

Bueno, por lo demás la revista está generalmente bien y esperamos que sigáis en esta línea.

J. Vicente Martínez

Nos ha gustado tu carta (es de las que hace que nuestra revista sea también vuestra, pues la iréis modelando a vuestro gusto) pero, debido a su longitud, no vemos obligados a reducirla y contestarla de forma muy escueta. Vamos allá de una carrera:

Efectivamente, se nos olvidó incluir el informe en formato Word del juego Anarkanoid. Pero, como puedes comprobar, el error queda subsanado en el CD de esta revista. Ya nos gustaría a nosotros que el póster de Lara fuese más grande, de cuerpo entero incluso, pero el papel está muy caro.

Aunque seguiremos incluyendo secciones para programadores de videojuegos en esta revista, si es lo que más te interesa deberías también echar una ojeada a DIV Manía, una publicación que se centra exclusivamente en este tema y saldrá cada dos meses. En esta revista se hará el concurso de videojuegos que muchos estáis esperando. Muchas de tus sugerencias y críticas hablan del contenido de nuestro CD. Somos conscientes de la importancia de este asunto y por ello estamos ya comenzando a introducir algunos cambios: en una sección nueva vamos a introducir niveles, mods y aplicaciones de los juegos más conocidos. Muchos de éstos dependerán, por supuesto, de la respuesta que reciba esta sección; algunos, tal vez, los bajaremos de Internet o serán desarrollados en la propia redacción. Ya se está haciendo un esfuerzo por incluir las librerías que esperáis para adornar vuestros programas. En cuanto a los patches, éste es un tema que se está estudiando muy seriamente. Dices que repetimos los programas en la sección Shareware. Esto es porque a pesar de que hay muchas herramientas y utilidades, la mayoría de ellas se repite (en cuanto a lo que hacen, no en su rendimiento o funcionalidad) y nosotros tratamos de ofrecer sólo los mejores estándares. De todas maneras, sí vamos a incluir nuevos programas.

Algunas fotos manga ya se incluyeron en nuestros primeros números. Tomamos nota de tu sugerencia y posiblemente incluyamos muchas más.

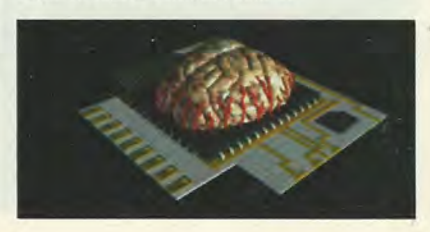


¿CIVILIZATION?

Soy un enconado aficionado de la estrategia y una de mis sagas preferidas es *Civilization*. Claro que, a estas alturas, con todo lo que se ha dicho y hecho con ella, estoy hecho un verdadero lío. ¿Qué pasa con la licencia? ¿Quién va a sacar la continuación del último programa?

Pedro Simancas

Bueno, no nos extraña que te hayas hecho un lío, porque casi todo el mundo anda más o menos igual. Verás, Activision va a sacar el programa Civilization: Call to Power en breve plazo, lo que se puede considerar más o menos una continuación. Sin embargo, también Microprose está en el ajo, con su Civilization 2: Test of Time. Cuál de ellas sacará la tercera parte, aún no lo sabemos a ciencia cierta, aunque lo más probable es que sea Microprose. De todas maneras, en ninguno de estos proyectos se encuentra implicado el creador de la saga, el inconmensurable Sid Meier. Así, como sabrás, tiene ahora compañía propia, Firaxis, con la que sacará el programa Alpha Centaury, que, aunque no lleve el nombre de la saga, es considerado por los amantes de la misma como su lógica continuación.



10 RAZONES para SUSCRIBIRSE a

Si odias que tus vecinos controlen de videojuegos más que tu, no lo dudes y suscríbete a Game Over

1 **Porque** ésta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos reportajes inmejorables (... sólo a veces lo consiguen).

2 **Porque** sin lugar a dudas encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos que en otras publicaciones del sector. Está científicamente demostrado, lo aseguramos.

3 **Porque** ya es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.

4 **Porque** sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.

5 **Porque** en el CD-Rom incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.

6 **Porque** Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.

7 **Porque** si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso, lo garantizamos.

8 **Porque** aparte del CD-Rom de regalo mes a mes te sorprenderemos de una u otra manera.

9 **Porque** aunque llueva, nieve o arrecie temporal recibirás tu ejemplar de Game Over.

10 Y, por último, porque los 10 primeros suscriptores recibirán un MILLóN de dolar... digo de Felicitaciones de nuestros redactores mediante e-mail.

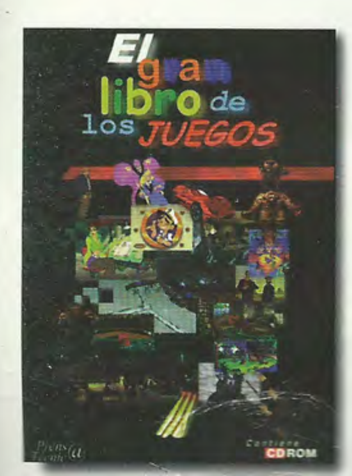
Está bien, esta vez va en serio, todos aquellos que acertéis suscribiéndoos a Game Over podréis elegir gratis dos super regalos de entre estos tres:





El juego de tenis más espectacular. El simulador 3D definitivo de tenis. Con increibles efectos visuales como destellos de Sol, sombras dinámicas, fuentes de luz, camaras moviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para aceleradoras 3D, Precio : 2.995 ptas.





El gran libro de los juegos te ofrece miles de trucos y soluciones completas para más de 100 juegos y aventuras de los últimos tiempos. Incluye un tutorial acerca de todas las posibilidades que ofrece internert para jugar a todos los juegos con los usuarios de la red. Precio: 2.995 ptas.

Con modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50.000 polígonos.
Paisaje fotorealistas con resolución automática dependiendo de la lejanía y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP.
3 Equipos, 6 thunder Arrows y 15 circuitos diferentes.
Precio : 2.995 ptas. (IVA inc.)




Caesar 3


Caesar 3


People's General



Rainbow Six


People's General


Newman Haas


Newman Haas


Newman Haas


Blood 2


Blood 2


Carmageddon 2


Carmageddon 2

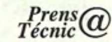
DEMOS JUGABLES EN EL CD-ROM

Blood 2
Carmageddon 2
Caesar 3
People's General
Newman Haas
Rainbow Six
Vídeo de Brood War

Shareware:
Antivirus: Anyware VirusScan de McAfee 3.1.8
Visualizadores: Paint Shop Pro 5.01
Graphics Workshop
ACD See 2.3
Sea Graphics Viewer 1.3
Programación HTML: Coffe Cup
Diagnósticos funcionamiento: BCM Diagnostics
Sonido: Cool Edit
Controladores: DirectX 6.0

Browsers:
Netscape Navigator 4.07
Microsoft Internet Explorer 4.01

Game Developer:
Fuentes
Ejemplo DirectX
Informe Anarkanoid
Código Completo: Wolfenstein



NÚMERO 14
DEPÓSITO LEGAL
M-34090-1997

PC CD rom
Prens@ Técnic
Juego completo
RACE MANIA



DEMOS EN EL CD
Blood 2 • Carmageddon 2 • Caesar 3 • People's General • Newman Haas • Rainbow Six
• Vídeo de Brood Wars

•Shareware
Antivirus: Anyware VirusScan de McAfee 3.1.8
Visualizadores: Paint Shop Pro 5.01
Graphics Workshop
ACD See 2.3
Sea Graphics Viewer 1.3
Programación HTML: Coffe Cup
Diagnósticos de funcionamiento: BCM Diagnostics
Sonido: Cool Edit
Controladores: DirectX 6.0
Browsers: Netscape Navigator 4.07
Microsoft Internet Explorer 4.01
Game Developer: Fuentes
Ejemplo DirectX
Informe Anarkanoid
Código Completo: Wolfenstein

Juego completo
RACE MANIA